平成4年1月24日発行（毎週1回金曜日発行）第7巻通巻162号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

ファミコン通信

ロマンシング サ・ガ特報もあるぞ!!

1・24 1992

290yen



特集 メイキング ゼルダの伝説の秘密がいま明らかになる…!!

宮本茂 直撃インタビュー

いろんな"作る"その生の現場を見せちゃうぞ!!

草原が燃えるっ!? 回転斬り秘話っ!? ないしょの話が、ぎっしりだぞ〜!!

特報 全メガドラユーザー待望のソフト、大人気のシミュレーションRPGだ!! シャイニングフォース

独占情報 大公開!! シャイニングフォース

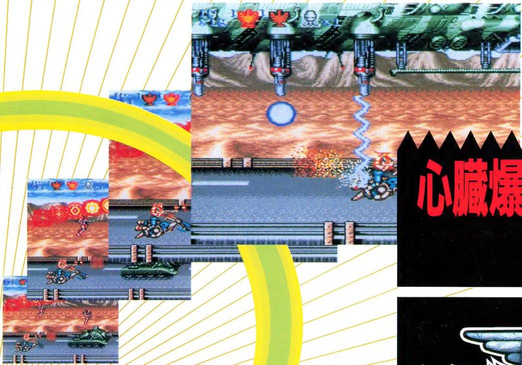
速報 超コミカルなシューティング!! パロディウスだ!!

徹底研究 織田信長 戦国ファン必見だぁ〜

天下布武、乱世の覇者からキング・オブ・ジパングまで いま話題の戦国時代をファミ通なりに研究してみたぞ!!



1P ×10
1P NO.1





心臓爆裂、超音速の体感。

CONTRA 魂斗羅スピリッツ

未完結の超大作が今、新たなフィールドを得て〈真の宿命〉へと覚醒する。廃虚に蠢く強大無敵のエイリアン相手に繰り広げられる、空前絶後のノンストップ・ガンアクション。ボディープレスに絨毯爆撃、そして不死身の殺人機械。執拗なまでに妨害を加えるハイテク兵器の群れに、迎え討つは二丁のスーパーマシンガンと鍛えぬかれた己の肉体唯一つ。頭の上まで突き抜ける超立体戦闘領域の中で、今、五感を引き裂く超音速戦闘が幕をあけようとしている。



92年2月下旬発売予定

定価¥8,500円(税別)

※画面写真はすべて開発中のものです。

(コナミ週刊テレホンサービス実施都市) 〈関　東〉東京03(3262)9110 〈北海道〉札幌011(241)4900 〈北　陸〉新潟025(229)1141 〈九　州〉福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 〈関　西〉大阪06(456)4578 〈東　北〉秋田0188(24)7000 〈四　国〉松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977 [以上、10局開設しております。]


Human
Hudson


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
高橋名人の
大冒険島
'92年1月11日発売
希望小売価格8,500円(税別)
伝説の野性児が スーパーファミコンに帰ってきた!
秘
裏ワザ
スーパージョイカードがあれば大冒険島がさらに楽しくなる。オープニング画面表示中に⊗ボタンを8shots/sec.(連続スイッチのまん中)にセットして押し続けると、なっなんと各ステージに1回ずつしかないボーナスステージが連続して遊べるよ!
20800
SUPER JOY CARD
スーパージョイカード
好評発売中
希望小売価格2,480円(税別)
BWAAN
19300
機能もアクションも楽しさ充実!
ワッハハ
ウッホ
ウッホ
60800
わしがダーキーだ!!
©1992 HUDSON SOFT
MUSIC ©1992 YUZO KOSHIRO
©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

1月28日(火)、ついに体感、フリーシナリオシステム。

フリーシナリオシステム、ひとことで言うと、プレーヤーの意志を尊重したRPG。キミは決められたストーリーを追うのではなく、自分の判断に従ってゲームを進める。物語は判断次第で違った展開になる。だからロマンシング サ・ガでは、プレーヤーの数だけストーリーが生まれるんだ。この驚異のシステム、体感できる日は目前!



物語の進め方に従って、冒険の舞台が広がる。



フリーシナリオだから、きみが行き先を決める。



フィールドを歩き回る敵と接触すると戦闘だ。

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ・ガ

メーカー希望小売価格　9,500円(税別)

©1991 スクウェア　イラストレーション/小林智美



絶賛発売中!

サ・ガ Sa·Ga 3 時空の覇者 〔完結編〕

定価4,900円(税込)

Nintendo GAME BOY
ゲームボーイ®は任天堂の商標です。

SQUARE

株式会社スクウェア　〒107 東京都港区赤坂7-6-38　アルファベットセブンビル

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1992 1・24

Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)

COMIC

COLUMN

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



3月24日に東京でサードコンサートを行なう美智代ちゃん。チケットは1月15日から発売される。しかも1月29日には、シングル『思い出にもなれない』が発売されるぞ!!

モデル/中嶋美智代
カメラマン/小町正弘
スタイリスト/片爪千香子
ヘア&メーク/荒川ユキエ

GAME INDEX



STORE

トイザらスは現代の黒船か？



3歩進んじゃ2歩下がる、てな感じのトイザらスが、さまざまな難関を突破して、'91年12月20日に日本での1号店をオープンした。場所は茨城県稲敷郡阿見町。出店表明からずいぶん時間がかかったが、この荒川沖店に限っていえば出店申請してから1年余りというスピードオープンだ。当初、1号店に予定されていた新潟店のオープンが、事情により再来年に延期されたのとは対照的だよね。昨年5月の大店法(大規模小売店舗法)改正が追い風になったのは確かだけど、やっぱり、新潟店と違って地元の賛成が得られたのが大きいみたいだ。地元企業、㈱カスミのショッピングプラザのテナントとして祝福されてのスタートだからね。摩擦もないことはないけど。



⬅空にでっかいジェフリー君。う～ん、アメリカン？

さて、オープン初日。とにかくこのページの写真を見てもらえばわかると思うけど、どどっと人が押し寄せて、もうパニック状態。開店前に600人以上が並び、開店30分後の午前10時30分には、な、なんと総来店客数が1300人にまで達したのだ。当然、店内の熱気はぐんぐん上昇する一方。あまりの混雑ぶりに、店内での取材が禁止されたくらい。クリスマスという要因があったにしても凄いよね。

売り場面積だけでも、2931平方メートル。事務所なんかの施設を含めると4085平方メートル。そのうえ、850台が駐車可能な駐車場を誇る、このトイザらス。超大型店だけあって、品揃えももの凄い。いわゆる普通のオモチャはいうに及ばず、紙オムツ、絵本、洋服、とにかく子供商品なら、なんでもここで揃っちゃうぜ、ってほど。どどっとお客さんが殺到したのもなるほど、と納得できる。海外の珍しい商品も豊富にあるし……。

だけどボクたちがいちばん気に



⬆もうぐっちゃぐっちゃの店内。子供も大人もぐったり。暑い～っていう言葉があちこちで聞かれた。でも買い物だけはみんなしっかりすませているんだよね。



➡子供に愛想を振りまく、トイザらスのキャラクター、キリンのジェフリー君。なかには怖がって近づかない子もいたが、たいていの子供たちには大人気だった。



⬅見てのとおり、馬鹿でっかい。もう夕方で閉店間近だからかそんなに車は停まってないけどね。

なるのはやっぱりゲーム売り場。家庭用ハードとかコントローラーなんかの周辺機器は、メーカーを問わず、1ヵ所のショーケースに収められている。ちなみにおもなハードの価格は、スーパーファミコン19480円、ファミコン8980円、ゲームボーイ8780円、話題のメガCD39780円、メガドライブ11480円、ゲームギア13980円、PCエンジンコア グラフィックスII 13980円、CD・ROM²19980円、スーパーCD・ROM²37880円、PCエンジンDUO44990円、GT29480円、LT79880円、NEO・GEO36780円など。どうだろう？ 期待どおり安いかな？ ソフトはメーカー別。それぞれにディスプレーつきだ。NEO・GEOの占有スペースを1とすると、日本電気HEが2、セガが3、そして任天堂が6。どうして任天堂だけこんなに広いかというと、じつは任天堂エンターテイメントが設置されているからなのだ。ふ～ん。

でも、これだけ超大型の店舗ができると近くのお店はたいへん。スーパーファミコンを例に上げると、オモチャのエース筑波店ではトイザらスよりも100円安い19380円、またセール特価ながら長崎屋荒川沖店のオモチャ売り場には、19000円って驚きのプライスまで登場!! まさしくトイザらス効果ってやつだね。うらやましいぞ!!

オープン前日の'91年12月19日には、会見とパーティーからなる記念レセプションが、関係各位を集め筑波のホテルで行なわれた。国の内外を問わず、集まった報道陣は約110社、総勢300人あまり。さすが世界10ヵ国に700店舗以上展開しているトイザらス。かなりビッグなイベントだね。参加したのは、ラリー・ディ・バウツトイザらス代表取締役社長。テナントとして入るショッピングセンターを経営する、神林章夫カスミ代表取締役社長。トイザらスに出資している、藤田田日本マクドナルド代表取締役社長の3人だ。はるばる遠い海外からも報道陣がきていたこともあってか、軽いジョークが飛び交う、とってもアメリカンな雰囲気だったぞ。来賓の顔ぶれがまた凄い!! マイケル・アマコスト駐日アメリカ大使、茨城県副知事など。トイザらス出店が政治的な問題を含んでいるってことだね。その後、店舗視察がありこの日のスケジュールは終了。下の写真はそのときに撮影したものなのだ。

9000点の品揃えを15000点まで増やして、40パーセントしかない輸入オモチャ商品の品数比率を、近い将来、50パーセントまで引き上げることを目標としてかかげるトイザらス。日本流の流通制度に挑戦する形の、直接取引に応じたオモチャメーカーはいまのところ50社くらいってことだけど……?

「なにかまるで当社が直接取引に応じたみたいな報道がされてますが、任天堂エンターテイメントに関してそんな契約はしていませんよ。ちゃんと問屋をとおして出荷してます。それに、いまのところ契約は1号店、2号店のみ。これからオープンするトイザらスへの設置は未定です。もうすでに設置申し込みそのものを11月末に締め切ってますしね」(任天堂　広報)

やっぱり壁は厚いってことなのかな? でも、ボクたちにとってオモチャが安くなるっていうのはけっして悪いことじゃないよね。

「50社ですか? まぁそんなものでしょう。でもたとえば店舗数がもっと増えてきたなら? これは無視できない影響力を持つことになります。そのときになってまだメーカーが突っ張り切れるのか? そもそも、問屋はともかくとしてメーカーは事の成り行きを慎重に見守っていますからね」(事情通)

荒川沖店に続いて、今年の1月4日には奈良店がオープン。それ以外にも、今年中に5〜6店舗のオープンが予定されている。消費者の味方だと名乗るトイザらス。迎え撃つ日本側。オモチャ業界の明日はいったいどっちだ!! *





⬇凄まじいばかりの報道陣の数。テレビを始め、新聞、雑誌、あ、ファミ通も!!



⬆パーティー会場。アメリカの星条旗と日の丸に挟まれているのはカスミの旗。



➡左から順にカスミ社長、駐日大使、日本マクドナルド社長、日本トイザらス社長。



➡カートもあるけど、ゲームに関する商品はすべてこのチケットを手にレジへ。ひょっとしたら万引き行為とかを防ぐためなのかな?



⬅普通の商品はカートで。こんなにあるのに開店したらあっという間になくなったのだ。



➡任天堂エンターテイメント。ちゃんと巨大ゲームボーイとかディスクシステムもある。



⬅一堂に会した各メーカーのハード。見比べてみるのも、けっこうおもしろいかもよん。

⬇イカしたディスプレーがあるぞ。遊べないけどね。



TOPICS 引退声明で売上急増!!

全米プロバスケットボール界のスーパースター、マジック・ジョンソンがAIDS感染のため引退……。このニュースはテレビでも放送されたから、みんな知ってるよね。じつは、このジョンソンのキャラクターを使用したゲームがあったのだ。トレードウエストという会社がNES用に出した『マジック・ジョンソン〜ファースト・ブレイク』というバスケットゲームがそれ。このゲームは'90年に発売され、去年の上半期まで生産されていた。現在ではすでに製造中止になっているのだけど、ジョンソンのAIDS感染の記者発表と同時に市場に出ていた在庫商品が飛ぶように売れてしまったということだ。この件に関して、同社にコメントを求めたところ、

「たしかに『ファースト・ブレイク』は当社のヒット商品のひとつとなりましたが、いまのところ、生産再開の予定はありません」(トレードウエスト　広報)

ということだ。いやあ、なにが要因となってゲームが売れるかわかんないもんだね……。 *

NEWLOOK

今度はメガドライブ用の新型"インチキくん"なのだ!!

以前、このページで紹介したNES用周辺機器、ゲームジニーを覚えてる？　今度は、そのメガドライブ版ともいえるハードが登場したのだ。その名はアクションリプレー。作ったのはイギリスのDATELという会社だ。このアクションリプレーを、ゲームソフトとメガドライブ本体の間にセットすれば準備完了。右のタイトル画面で、ゲームごとのパスワードを入力することで『ソニック』の残数を99匹にしたり、『ストライダー飛竜』を無敵状態することができるのだ。

でも、まだゲームジニーほど対応ソフトは多くはない。マニュアルにパスワードが載っているのは28種類だけ。その中には『ファンタジア』や、『スパイダーマン』といった最新のゲームも入ってるぞ。ちなみに、値段は49.99ポンド、日本円にして約11000円だ。現在のところ、売っているのはヨーロッパ地区のみ。残念ながら、まだ日本では手に入れることはできないのだ。どうしても手に入れたいメガドライブファンはヨーロッパにペンパルを作るしかないかな!?　＊



⬅左側のスイッチを切り替えれば、通常のプレーも大丈夫なのだ。

⬇右がパッケージ、ほらほら『ソニック』のパッケージにそっくりでしょ？　ねえ。





⬆最初のこの画面で決められたパスワードを入力。あとはスタートを押すだけだ。

SPORTS

セガがヒロ・松下をスポンサード メガドライブのイメージアップ!!

セガといえば、先日セナとゲーム制作に関する契約を結んだことで、世間をアッと言わせたばかりだよね。そのセガが、今度はインディカー・ドライバーとして有名なヒロ・松下をスポンサードすることを発表した。ヒロ・松下は、'92年PPGインディカー・ワールドシリーズ(全17戦)に参戦する、初の日本人ドライバーなのだ。

おなじみのセガのロゴはマシン、ドライバースーツ、トランスポーター、ピットクルーユニフォームに入る。PPGインディカー・ワールドシリーズは、米国3大ネットワークが17戦中7戦を全米で放映、ほか10戦もケーブルテレビでの放映が決定しているだけに、宣伝効果が確かにありそう。

「ブランド、商品イメージのアップを期待しています。当社の北米市場における流通対策の一貫というわけです」(セガ 広報企画室)

将を射るにはまずは馬からというけれど、アメリカではモータースポーツからというわけかな？　＊





⬆ヒロ・松下は、松下インターナショナル代表取締役の顔も持ち合わせている。バリバリのビジネスマンだ。
⬅セガのロゴがまぶしい、パラゴン・モータースポーツのマシン。U.S.パナソニックもスポンサーなのだ。

SYSTEM

セガと日興証券が提携 ホームトレードに新風吹く!!

セガと日興証券が提携して、新しくホームトレードシステムを作ったのだ。サービス名は、ホームトレードワン メガドライブ。すでに'91年12月2日より運営が始まっている。サービスを受けるためには、メガドライブ、通信ソフト、テンキーパッド、ゲーム図書館(以上一式34800円)、そして年間サービス料12360円が必要。個人投資家には、格安でうれしいシステムだ。

「従来の8ビットテレビゲーム機のサービスと比較しても、データ情報の扱い、画面の見やすさなどが格段に優れています」(セガ ネットワーク推進部)

……と、セガが自信たっぷりのサービスだけど、損した分までは補ってくれないから要注意ね!?　＊

➡日興のホームトレードのため、フル装備の図ってとこだ。けっこうカッコイイよな!?



『ドラクエV』は5月31日発売!!

待ちに待ってた『ドラクエV』の発売日が、ついに決定したぞ。上にも書いたように5月31日の日曜日。一部では3月発売説が有力視されていただけに、ちょっと意外だったよね。そして、もうひとつ気になるお値段のほうは9600円と、こちらは、ほぼ予想通りの数字になったね。

GRANDPRIX

'91マルチメディアグランプリ ゲーム部門は『ゴエモン』だ!!

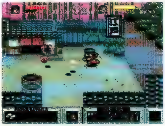
マルチメディア振興協会が開催する'91AVAマルチメディアグランプリが決定したぞ。このコンテストはAVAグランプリとして、過去5年間開催されてきたもので、昨年から同協会の発足とともに新たに生まれ変わったもの。また、共催しているのが通産省ということで、けっこうお堅いコンテストだったりもするのだ。

このグランプリは、インタラクティブメディア、コンピューターグラフィックス、ハイビジョン、ビデオゲーム、展示映像、ビデオの6部門に分かれて、それぞれの部門で最優秀賞が選ばれる。そして、さらに全作品のなかからグランプリ通産大臣賞が選ばれるのだ。

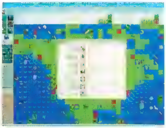
我々がもっとも気になるビデオゲーム部門では、コナミのスーパーファミコン用ソフト『がんばれゴエモン～雪姫救出絵巻～』が選ばれた。ビデオゲーム部門、その他の受賞作品は別表のとおりだ。

そして、グランプリ通産大臣賞には東芝EMIのマッキントッシュ用CD-ROM版ソフト『Alice』が選ばれたのだ。＊




⬆ビデオゲーム部門最優秀賞『ゴエモン』。


⬆グランプリ通算大臣賞は『Alice』に。


⬆企画賞に輝いたのは『シムアース』だ。

●'91AVAマルチメディアグランプリ ビデオゲーム部門

最優秀賞
『がんばれゴエモン～雪姫救出絵巻～』(コナミ)
企画賞
『シムアース』(イマジニア)
表現技術賞
『スターブレード』(ナムコ)
キャラクターデザイン賞
『ジェリーボーイ』(EPIC・ソニー)

HARDWARE

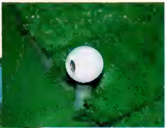
ついに本格的CGを使ったゴルフシミュレーターが登場

室内でのゴルフ練習用のゴルフシミュレーションマシンというと、最近めずらしくない存在だ。でも、今回紹介するインゴルフ社のインゴルフシミュレーターは、テレビゲームファンのボクらとしてはちょっと無視できないマシンだ。

じつはこのインゴルフシミュレーターは、ゴルフシミュレーターマシンとして初めてフィールドの映像にCGを使ったマシンなのだ。コンピューターがボールの位置に応じて計算をして、コース風景の3D表示を行なう。木に跳ね返ったり、池では水しぶきをあげたり、数人同時にコースを回れたり……。これってテレビゲーム(たとえば『遥かなるオーガスタ』とか)ではけっこう当たり前のビジュアル処理だけど、なんとゴルフシミュレーターマシンでは初めての試み。

「ゴルフ練習場はもちろん、ゲームセンターからの引き合いも多いですね」(インゴルフジャパン 広報)

テレビゲームでゴルフに慣れ親しんだボクらが、本格的にゴルフを始めるにはちょうどいいマシンになりそうでしょ!? キミもこのマシンでゴルフを始める!? ＊





⬆コンピューターは、ゴルフボールに仕込んだ鏡が反射する光をセンサーで読んで弾道計算をする。職人芸。
⬅東京・荻窪にあるクラブインゴルフ(☎03・3391・3359)で、遊べる。ひとりあたりの料金は1時間1500円から。

SCOOP

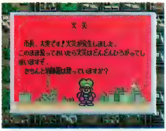
『シム』のウィル・ライトの私邸火事で燃える! 新作の行方!?

先日このページで紹介したジェフ・ブラウンとともに、『シムシティー』など一連の『シム』シリーズの作者として知られるウィル・ライト。そのウィル・ライトの家が、'91年10月にアメリカのバークレーで起きた火事で全焼してしまったのだ。

ウィル・ライトは、ほとんど身ひとつで燃える家から脱出。なんとか無事だったとか。ヨカッタ、ヨカッタ……と、彼の無事を確認したところで気になるのが、プログラム中だという『シムライフ』や『シムシティー2』の運命。新作が焼失していたりするとショックだよね。

「ボクは家で仕事しないからね。家に持って帰ったディスクは燃えちゃったけど、ちゃんと会社にバックアップをとっておいたから大丈夫ってわけ」(ウィル・ライト)

というわけで、期待の新作は順調に製作中だとか。ここはひとつ、火事場のバ○力でガンバッテ!? ＊



⬆まさに『シムシティー』プレー中のひとコマのよう……。本当にお気の毒でした。

楽しんで聞けるゲーム音楽を！



今回登場するニック・ウッドは、海外の音楽シーンで長年活躍した人物で、現在日本で音楽の制作会社を経営している。そのウッドが今度、ゲームの音楽に初挑戦したという。さて、その顛末とは!?

――日本では、どんな音楽活動をしてるんですか？

ウッド　映画音楽(たとえば『修羅の伝説』など)を担当したりアーティストへ曲を提供したり、ファッションショーの音楽などもやったりしていますが、とくに力を入れてきたのはCM音楽。作るときは、ごく普通の曲としても聞けるように、ぼく自身が楽しみながら作っています。ぼくはそれをサウンドデザインと呼んでいるんです。絵をデザインするように、サウンドをデザインするってことです。短い音楽のなかで、どうデザインすればみなさんに強いインパクトを与えられるかを、つねに考えているというわけです。

――そのCM音楽の大家が、突然ゲーム音楽を作り始めたってのは、いったいなぜなんですか？

ウッド　CMのね、15秒、30秒っていう短い作曲を続けていると、もっと長いものを作ってみたくなるものなんですよ。映画はすでに挑戦済みだったんで、映画とまた別分野のもので長くなりそうなゲーム音楽をやりたいなぁ……と。ぼく自身ゲームを始めちゃうと、止まらなくなるような性分ですしね。だから、たまたまゲーム音楽をやらないかという話がハドソンからきたときは、ものすごく創作意欲がわきましたよ(笑)。

――なるほど、それでハドソンから発売される『ゲート・オブ・サンダー』の音楽を担当することになったわけですか？

ウッド　まあ、そういうわけです。今回、『ゲート・オブ・サンダー』の音楽を作曲するにあたって、ハードロック系にしてくれってメーカーの人に言われてたんです。でも、ぼくはどちらかといえばロック系の音楽って苦手なんでね。そこで、日本人のロック系の音楽の専門家達と協力し合って楽しんで音楽を作りました。ハドソンさんが、どんな音楽を求めているか、どういうスタッフを集めたら、この仕事がスムースに進むかということを考慮したら、こうするのが一番だと思いましてね。

――CM音楽と比べて、ゲーム音楽ってのは、ハードの面での制約が多かったんじゃないですか？

ウッド　今回のゲームはCD-ROMだったんですが、CD-ROMだとPSGのほかに生音が使えますから、それほど制約は感じませんでした。作っているうちに、以前よりゲーム音楽のクオリティーが上がっていることを改めて実感しましたよ。ぼくの作ったゲーム音楽を聞いて、そんなことも含めて感じてくれるといいなと思います。もちろんゲーム自体のおもしろさも倍加する音楽ができたと思うな。

――期待できそうですね。＊

作曲家
ニック・ウッド
1964年5月14日生まれ。27歳。日本で現在、CMから映画、レコード制作まで手掛けるシンプロダクションを経営する。



▶今度は遠隔視覚操作システムなのだ

よくあちこちで見かける工事現場から、工事の人たちがいなくなる？　というのは、安川電気によって開発された遠隔視覚操作システムのせい。これにはバーチャルリアリティーの技術が応用されていて、遠隔地にいる作業者が、専用のヘルメットのディスプレーに映る風景を見ながら行動すると、それに装置が反応し現場にいるような感じで操作できる。このシステムを産業用ロボットやトラクターなどの作業用機械などに組み合わせれば、遠く離れていても機械がかわりに作業してくれる。これによって、人間が危険な作業や工事をしなくてよくなるかもね。

▶トイレもハイテクの時代なのだ!

木村技研が作ったこのトイレ、その名をスーパーフラッシュという。壁に取り付けられたセンサーが滞在時間を計り、1分半以内なら小、それ以上は大と判断して水を流すのだ。どうしても途中で流したい場合にはセンサーに手を近づければ水を流してくれるし、用をたして流し忘れたときには自動洗浄してくれるという超スグレものなのだ。このトイレのメリットは便利さだけじゃない。なんと、洗浄水を50パーセントも節約してくれる倹約家でもあるのだ。同社では、このトイレを自治体などの公衆トイレ用に売りこむっていうから、近々お目にかかれるかも。

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

先週の予想どおり、今週も年末商戦の影響で初登場のソフトが目白押しなのだ。しかも、集計期間の都合で今回はチャートに入らなかったものもあるのだ。しばらくはこのランキングも荒れたままになるのかな？

1 時空の覇者 Sa·Ga3 [完結編]

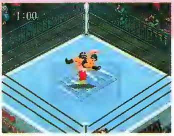


『Sa·Ga』シリーズの楽しいところといえば、やっぱり食べあわせだよね。倒したモンスターの肉を食べたりすることで、キャラクターのステータスが変わるのだ。しかも今回は、ロボットのパーツを体につけられる。主人公がどんどんパワーアップしていくのだ。

前回1　前々回—
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
4900円[込]　'91年12月13日発売

3602

2 スーパーファイヤープロレスリング



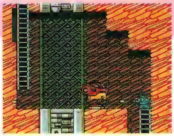
このゲームを買ったら、ぜひジャイアント司場で遊んでほしい。どうしてかっていうと、全レスラー中でいちばんシブい技の持ち主だからだ。かわず落としやフラライングネックブリーカードロップ、さらにストマッククローや股裂きなんていうのもできるのだ。ファンは多いぞ。

前回—　前々回—
スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■ヒューマン
8500円　'91年12月20日発売

NEW

3247

3 ロックマン4 ～新たなる野望～

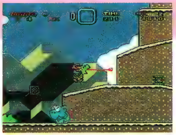


ロックマンの武器は、今回からため打ちができるようになったんだよね。でも、連射に自信のある人なら、いっきに連射で攻めたほうがいいらしいぞ。とくにボスと戦うときなんかには、だいぶ楽になるそうだ。もちろん連射の苦手な人でも、努力すれば連射なしでも倒せるぞ。

前回3　前々回1
ファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
7800円　'90年12月6日発売

2830

4 スーパーマリオワールド



もうこのゲームが発売されて、1年以上経つけど、いまもってその人気は健在だ。だけど、けど、そろそろつぎの『スーパーマリオ』シリーズが発表されるかもしれないね。いまから『スーパーマリオワールド』をやり直して、つぎにそなえるなんて気の早い人はいないかな？

前回4　前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
8000円[込]　'90年11月21日発売

2427

5 ヨッシーのたまご



『ドクターマリオ』に続く、マリオが登場するパズルゲームの第2弾だ。なんといっても、この手のゲームは対戦がいちばん楽しい。普段は友達と対戦で遊んで、そのあとこっそり練習をするために買う人が多いらしいぞ。またいろいろなところで流行しそうだな。

前回6　前々回—
ファミコン
カートリッジ
パズル
■任天堂
4900円[込]　'91年12月14日発売

2390

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張他）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

6 スーパーワギャンランド



前回5　前々回—
スーパーファミコン
カートリッジ
■ナムコ　アクション
8300円　'91年12月13日発売
2340

7 スーパー信長の野望·武将風雲録



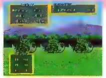
new
前回—　前々回—
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■光栄　シミュレーション
11800円　'91年12月21日発売
2238

8 ゼルダの伝説-神々のトライフォース-



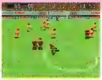
前回8　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクションRPG
8000円[込]　'91年11月21日発売
2199

9 SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産



前回—　前々回—
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■エンジェル　RPG
9500円　'91年12月21日発売
2116

10 スーパーフォーメーションサッカー

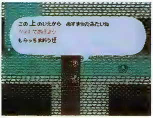


前回2　前々回—
スーパーファミコン
カートリッジ
■ヒューマン　スポーツ
7700円　'91年12月13日発売
1935

順位	前回	前々回	タイトル	機種	媒体	メーカー	ジャンル	発売日	価格	本数
11	11	—	ヨッシーのたまご	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'91年12月14日発売	2600円[込]	409
12	—	—	スーパー桃太郎電鉄II (new)	PCエンジン	Huカード	ハドソン	ボードゲーム	'91年12月20日発売	6800円	384
13	7	4	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	スクウェア	RPG	'91年7月19日発売	8800円	376
14	—	—	ロックマンワールド2	ゲームボーイ	カートリッジ	カプコン	アクション	'91年12月20日発売	3500円[込]	366
15	12	8	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン	カートリッジ	コナミ	アクション	'91年7月19日発売	8800円	345
16	10	5	超魔界村	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	'91年10月4日発売	8500円	336
17	—	—	ダンジョンマスター (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ビクター音楽産業	RPG	'91年12月20日発売	9800円	312
18	—	—	爆笑！人生劇場3 (new)	ファミコン	カートリッジ	タイトー	ボードゲーム	'91年12月20日発売	6400円	305
19	—	—	テトリス2+Bombliss (new)	ファミコン	バックアップカートリッジ	ビー・ピー・エス	パズル	'91年12月13日発売	6500円	301
20	—	—	SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー (new)	ファミコン	バックアップカートリッジ	ユタカ バンダイ	RPG	'91年12月21日発売	8500円	293
21	13	—	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	スーパーファミコン	カートリッジ	エポック社	ボードゲーム	'91年12月13日発売	8800円	259
22	—	—	信長の野望·武将風雲録	ファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	'91年12月21日発売	11800円	246
23	—	—	ベスト競馬 ダービースタリオン (new)	ファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	シミュレーション	'91年12月20日発売	6800円	237
24	18	16	アメリカ横断ウルトラクイズ	ファミコン	カートリッジ	トミー	クイズ&RPG	'91年11月29日発売	7800円	224
25	19	6	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'89年6月14日発売	2600円[込]	217
26	—	—	きんぎょ注意報！わぴこのわくわくスタンプラリー (new)	ゲームボーイ	カートリッジ	ユタカ	ボードゲーム	'91年12月14日発売	3500円[込]	198
27	15	12	JOE&MAC 闘え原始人	スーパーファミコン	カートリッジ	データイースト	アクション	'91年12月6日発売	8500円	186
28	—	19	ファイナルファイト	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	'90年12月21日発売	8500円	174
29	16	11	スーパーマリオランド	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	アクション	'89年4月21日発売	2600円[込]	168
30	14	9	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月27日発売	2600円[込]	152

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト ロマンシング サ·ガ



いままでのRPGとはまったく違った、斬新なシステムをふんだんに盛り込んであるのだ。そのなかのひとつであるフリーシナリオによって、プレーするごとに物語の展開が幅広くなってくるぞ。もちろん、キャラクターによっても物語は変わってくるのだ。スクウェアから1月28日の火曜日に発売で、価格は9500円。気になる容量は8メガ。バックアップできる数は3つになるようだ。

予想販売数　80万本

グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
7	9	7	7	8	6	7

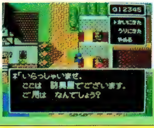
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★1月10日付

発売までまてない 期待の新作 TOP 20

現在ランキングされているゲームのほとんどがスーパーファミコンだよね。それだけ読者がスーパーファミコンに注目しているってことなんだよね。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



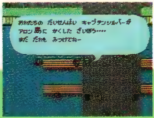
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　5月31日発売

2648

前回 1　前々回 1

ついに発売日と価格が公開になったのだ！ 12メガの大容量だというのに、1万円を切っているぞ。

2 ロマンシング サ・ガ



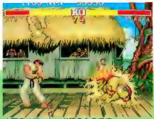
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9500円　1月28日発売

2393

前回 2　前々回 2

キャラクターは全部で8人だけど、サブキャラクターを入れると全部で18人。キミは誰と組むかな？

3 ストリートファイターII



★写真はアーケード版のものです

スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定　発売日未定

946

前回 3　前々回 3

スーパーファミコン版はL、Rボタンも使うらしいけど、遊びづらくないようだ。むう、やるな。

4 天外魔境II 卍MARU



PCエンジン
スーパーCD-ROM専用
RPG
■ハドソン
7800円　'92年発売予定

619

前回 5　前々回 6

もう『天外魔境II』の体験版は買ったかな？ このゲームは体験版を出すほどの自信作なのだ。

5 シャイニング・フォース～神々の遺産～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
価格未定　3月27日発売

501

前回 4　前々回 4

2月の上旬あたりに、このゲームのイベントをやるらしいぞ。どんなイベントなのか気になるよね。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得票
6	6	5	LUNAR-THE SILVER STAR-	メガドライブ	CD-ROM	ゲームアーツ	RPG	発売日未定　7800円	446
7	7	9	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	シミュレーションRPG	3月～4月発売予定　6000円[込]	273
8	10	7	MOTHERII（仮題）	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	RPG	'92年夏発売予定　価格未定	264
9	9	19	スーパーファミスタ	スーパーファミコン	カートリッジ	ナムコ	スポーツ	3月発売予定　価格未定	245
10	19	16	パロディウスだ！	PCエンジン	Huカード	コナミ	シューティング	2月21日発売　9800円	228
11	11	12	ウィザードリィV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	発売日未定　価格未定	216
12	8	11	F-1 GRAND PRIX	スーパーファミコン	カートリッジ	ビデオシステム	カーレース	1月下旬発売予定　9700円	207
13	13	8	真・女神転生	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アトラス	RPG	発売日未定　価格未定	201
14	15	14	ドラゴンボールZ超サイヤ人伝説	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	バンダイ	RPG	発売日未定　9500円（予価）	173
15	12	13	Aylton Senna's SUPER MONACO GPII	メガドライブ	カートリッジ	セガ	カーレース	4月発売予定　価格未定	155
16	16	18	キャプテン翼III	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	テクモ	スポーツ	発売日未定　価格未定	146
17	―	17	エキゾースト・ヒート	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	セタ	カーレース	3月6日発売　8900円[込]	127
18	17	―	弟切草	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	チュンソフト	アドベンチャー	2月中旬発売予定　8800円[込]	118
19	14	15	ファイナルファイト・ガイ	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	3月中旬発売予定　8500円	109
20	―	20	アクスレイ	スーパーファミコン	カートリッジ	コナミ	シューティング	3月発売予定　価格未定	105

読者のご意見板

●もしもサザエさんがスーパーファミコンでゲーム化されたら、東芝のロゴマークが回転しながら拡大されてしまうかもしれない。
岩手県　坂本　大　19歳

●最近ゲームをしていると、手や体が勝手に動きます。また、コントローラーから血がにじみ出したりもするのです。先日友人に霊視してもらったら「オプション5個もついてる」などと言われてしまいました。
茨城県　大森　直　19歳

●またゲームボーイの電源を入れっぱなしにして寝てしまった。これでもう3回目だ。きっと、全国のゲームボーイ所持者なら1度はやってしまうことだろう……。
茨城県　田中洋典　16歳

●『ファイナルファイト・ガイ』ではハガーとガイが選べるそうだが、ガイとコーディーを選べるバージョンも発売されるだろう。カプコンなら、きっとやってくれるはずだ。
佐賀県　曲渕　徹　15歳

★1月10日付

読者が選ぶ TOP 20

今週4位にランクインされた『Sa·Ga3』は、期待の新作でも人気のあったゲーム。これからどんどん票が延びそうだぞ。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ゼルダの伝説(スーパーファミコン)	7030
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	6160
3	3	ソニック·ザ·ヘッジホッグ	3922
4	5	F-ZERO	1205
5	7	ドラゴンクエストⅣ	1098
6	4	アドバンスド大戦略	1070
7	6	イースⅠ·Ⅱ	1040
8	9	ファイナルファンタジーⅢ	846
9	8	スーパー三國志Ⅱ	819
10	10	MOTHER	811
11	12	ドラゴンクエストⅢ	782
12	13	女神転生Ⅱ	653
13	14	スーパーマリオワールド	603
14	15	いただきストリート	577
15	11	悪魔城ドラキュラ(スーパーファミコン)	570
16	new	時空の覇者Sa·Ga3	546
17	17	超魔界村	538
18	19	F-1サーカス'91	509
19	20	ウィザードリィ外伝·Ⅰ	482
20	18	ファイナルファイト	470

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	スーパーファミコン ■任天堂	2838
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	2120
3	3	ソニック·ザ·ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	1037
4	new	時空の覇者 Sa·Ga3[完結編]	ゲームボーイ ■スクウェア	546
5	7	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	391
6	4	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	373
7	13	ドラゴンクエストⅢ	ファミコン ■エニックス	300
8	5	イースⅠ·Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	291
9	9	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン ■スクウェア	255
10	10	MOTHER	ファミコン ■任天堂	246
11	6	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	228
12	8 (new)	スーパーフォーメーションサッカー	スーパーファミコン ■ヒューマン	218
13	14	女神転生Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	209
14		スーパー三國志Ⅱ	スーパーファミコン ■光栄	200
15	17	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン ■任天堂	191
16	11	いただきストリート～私のお店によってって～	ファミコン ■アスキー	182
17	-	三國志Ⅱ	ファミコン ■光栄	173
18	new	ロックマン4	ファミコン ■カプコン	164
19	20	F-1サーカス'91	PCエンジン ■日本物産	155
20	12	超魔界村	スーパーファミコン ■カプコン	146

ビデオゲーム TOP 10

今週は大型筐体とカーレースものに人気が集中しているぞ。そういえば、大型筐体の種類も、だいぶ増えたものだなあ。

★1月10日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	new	ソルバルウ	■ナムコ シューティング	1625
2	new	F-1 エキゾーストノート	■セガ カーレース	1445
3	-	R-360	■セガ その他	1441
4	-	ファイナルラップ2	■ナムコ カーレース	1329
5	3	スターブレード	■ナムコ シューティング	1270
6	9	ドライバーズアイ	■ナムコ カーレース	1106
7	new	レイルチェイス	■タイトー ガンシューティング	965
8	new	パワーホイール	■タイトー カーレース	932
9	2	F-1 GRAND PRIX	■ビデオシステム カーレース	810
10	-	スーパーモナコGP	■セガ カーレース	799

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、表町店（岡山　表町）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

ひさしぶりにパズルゲームが巻き返してきたぞ。やっぱりアメリカでも『ヨッシーのたまご』は発売されるのかな？

★1月10日付

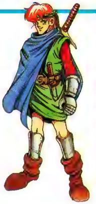
今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	5	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS.)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
3	3	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES カーレース
4	4	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
5	7	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
6	8	スーパーマリオランド (SUPER MARIO LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
7	6	ファイナルファンタジー　イージータイプ (FINAL FANTASY)	■SQUARE Soft SUPER NES RPG
8	2	テクモスーパーボウル (SUPER BOWL:TECMO)	■TECMO NES スポーツ
9	-	ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
10	-	ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報 1

SHINING FORCE
—THE LEGACY OF INTENTION—
神々の遺産



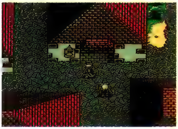


メガドライブ期待の新作『シャイニング フォース』が、いよいよその姿を現わしたぞ！　いわゆるRPGとは一線を画したゲームシステム、ド迫力のビジュアルとアニメーションが飛び交う戦略性バッチリの戦闘シーンなどなど。今回は、そこいらへんを中心に紹介していくぞ。

MD メガドライブ	RPG	バックアップ カートリッジ
	セガ　3月27日発売予定　価格未定	12メガ

光と闇の戦い再び 戦略するRPG登場

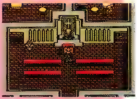
前作である『シャイニング＆ザ・ダクネス』は、3Dのダンジョンを探検するゲームだったね。『シャイニング フォース』ではフィールドを歩き回るようになり、かなりの量のイベントが用意されている。ストーリー的にも、前作を大きく上回るのだ。ストーリーの内容はというと……まだナイショ。でも、十分期待はできるからね。


⬆さすが、大容量!!　イベントがいっぱい。なかなか充実したゲームになりそう。

彼が主人公マックス



記憶を失ったマックスは、海岸でガーディアナの神父に助けられた。マックスは光の戦士として親しまれた。それから1年後、ガーディアナで事件が起こる……。


⬆記憶を失ったマックス。教会にお世話になってる。

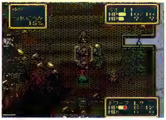


ここがスタートの地ガーディアナだ!!

『シャイニング&ザ・ダクネス』のストームサング王国でのメフィストの反乱より数百年前。はるか東の地にルーン大陸はあるのだ。東大陸と西大陸にわかれ、ガーディアナ国は西大陸に位置しているぞ。

斬新なシステムで楽し驚きウハウハ

では、気になるゲームシステムはどういった形のものになるか？　戦闘シーンなどを見ていると、シミュレーションゲームのようにも見えるよね。たしかに戦闘シーンにはその要素も採用されている。でも、それ以外は、なるほどRPGしてるなぁと感じるはずだぞ。



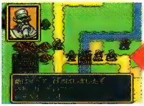
↑とっても気になるシステム。シミュレーションみたいだけど、ちょいと違う。

ゲームの流れはこうなる

シミュレーションのような戦闘シーン⁉　いったいどうやって展開していくんだろうと疑問に思う読者も多いと思う。普通のRPGってフィールド上を歩いていると、つねに一定の確率で敵が襲いかかってきたよね。このゲームではそんな、どこからともなく突然、敵が襲ってくるなんて理不尽(⁉)なことは起こらない。ちゃんとストーリー上の前振りがあってから、敵の一群と味方の一群が戦闘を繰り広げるのだ。



↑町(城)で○○○で怪しい動きが、なんてことをいわれて……。

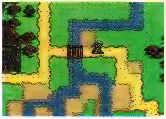


↑モンスターを全滅させて一件落着。次なる試練へと進むのであった。

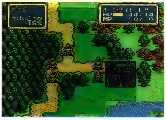


町から町へと旅をする

序盤では、ストーリーを先につなげるイベントは、町なかで多く発生する。たとえば、次の町へ行こうとするとき、こういうとこで敵が出てきて邪魔をする。ここでは、無理に敵を倒さなくても、町には戻れるぞ。でも、後で戻ったときに復活してしまうけどね。



↑敵さえいなければ、フィールド上をマックスがひとりで探検できるのだ。



↑あの城に入りたくても、このように敵に道をふさがれたら戦うっきゃない。



↑もし、誰かがやられてしまっても、寺院で復活してもらえるのだよ。

仲間を見つけて協力せよ

町のなかには、いろいろな情報があふれている。なかには仲間になってくれるキャラもいたりするのだ。こまめに話しかけたい。

さて、町のなかに入ると、そこには本陣というものがある。仲間にできるのは最大で30人。そのうち12人を戦闘に参加させることができるぞ。本陣では、戦闘に参加する仲間の変更や、道具の受け渡しをしたり、軍師のノーバから助言を聞いたりできるのだ。戦闘から外されたキャラは、本陣で待機することになるぞ。

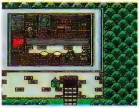


➡ここはアイテム屋さん。装備もそろえられる。



➡こうしてマックスの仲間は次々と増えていくぞ。

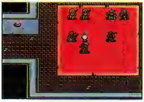




⬅酒場にも心強い味方がいるかもしれないね。



➡本陣にて味方パーティの整理を行なう。



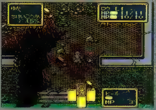
➡全部の仲間はここに集ってくるのだ。

アイコンは前作と同様だ

前作『シャイニング&ザ・ダクネス』をやった人なら見覚えがあるはず。選択アイコンはほとんど同じ。町なかでも戦闘中でも、わかりやすいアイコンの選択でゲームは進行するのだ。画面がすっきりして、その分ビジュアルが見やすくなったと思わない⁉　慣れればコマンドの選択が楽チンになるのだ。アイコンのなかの絵は、アニメーションして理解しやすいうえに、たのしくてグーだぞ。



↑馴れると簡単。ちゃんと右側に何のアイコンか文字表示されているよん。



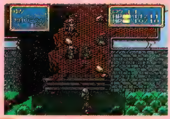
↑魔法のアイコンも同じく。この場合は、魔法のレベル変化もできるのさ。

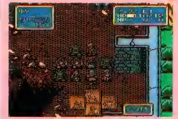
戦闘はこうやって戦え！

戦闘時の行動は下のようになる。これがひとりの1回の行動だ。行動の順番は、す速さによって決まる。す速さの値に応じて、敵味方が入り乱れて戦闘をするぞ。経験値は、1回の攻撃ごとに得られる。敵に攻撃を仕掛ければ仕掛けるほど、早くレベルが上がるのだ。さらに、地形効果というのもある。戦闘時に取るポジションに有利、不利があらかじめ決められているのだ。敵の思考時間がすべて1秒以内という速さにも注目。ゲームがサクサク進むのはうれしいよね。

移動しましょ

まず始めは移動からだ。地面の色に注目。色が変化している範囲内が、そのキャラの移動できる範囲だ。味方の上を通り抜けることもできる。敵の後ろに回り込むことなんかもできるぞ。





戦う？ 待機する？

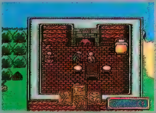
移動が終わったら次の選択。周りに敵がいたら、攻撃や魔法攻撃ができるようになる。この場合、アーチャー(弓矢を使うキャラ)だと、敵から離れて攻撃できるぞ。敵がいないと、待機して終わりだ。



⬆アクションしながら攻撃。キャラのポジションに応じて背景が変わるぞ!!

寺院に行けば転職できる

この世界では、それぞれのキャラクターの職業がちゃーんと決まっている。ステータス表示には、騎士、僧侶なんて記るされているぞ。でも、あるレベルを超えてから寺院に行くと、なんとクラスチェンジできるのだ。今の職業がレベルアップするのである。グラフィックも大きく変わるらしく、さすが12メガだけあるね。



⬆レベルが低いと転職できない。転職できるようになると、どんな職業に？

魔法を使うキャラのレベルあげ

魔法はレベルによって、かなり威力が変わってくる。たとえばブレイズのレベル1とレベル4では、攻撃範囲が12マスも違うのだ。レベルを上げるには、ひたすら経験値を稼ぐしかないよね。この経験値、なにも敵に攻撃魔法をかけるだけでなく、回復の魔法ヒールを味方にかけることでも入ってくる。魔法の使用でも経験値をいただけるので、MPは惜しまずに魔法を使おうね。

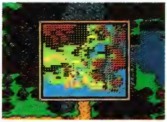


⬆ブレイズL4の広大な攻撃範囲。10匹くらいチョチョイッとかたづけられるかもね。



⬆攻撃魔法だけでなく、魔法を使うことだけで経験とみなされ、経験値が入るのだ。

こんなコマンドもあるよ



⬆周囲の状況を、このようにマップに表示できるのだ。敵味方の位置がバッチリ。

⬇敵にカーソルを合わせると、敵のステータスまで見られちゃうから、こりゃ便利。

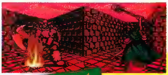


魔法はバクハツだ!!

魔法は前作と同じものが多い。ヒールやブレイズ、フリーズなんて懐かしいものがズラリと並んでいるぞ。魔法のレベルが上がると、何匹ものモンスターに、いっぺんに攻撃することもできるぞ。このグラフィックが、なにしろハデなんだよね。一見の価値ありだ。



ヒール



ブレイズL1



ブレイズL4

オークを丸焼きだ！

開発状況

順調です。みなさんがファミ通を読んでいる頃には、マスターアップしていることでしょう。 ソニック 高橋

緊急速報2



PARODIUS パロディウスだ!™

© KONAMI 1990

ついにPCエンジンにまでも感染した！ ゲーマーたちに中毒をひきおこさせ、シューティングゲームのくせに笑いを振りまいたぶっちゃけたゲームだ。そのBGMですら、テレビのバラエティー番組でよく使われるほどパワフルなのだ。

PCエンジン	シューティング	Huカード
	コナミ 2月21日発売 9800円	8メガ

究極のお笑いシューティングが襲来する!!

コナミの不朽の名作シューティングゲーム『グラディウス』。ゲーム好きなら誰もが憧れるゲームである。その『グラディウス』を、コナミは自社でパロディーにしてしまったのだ。その名も『パロディウスだ！』。しかも、そのパロりかたはハンパではない。たとえばビッグコアに派手な電飾をつけまくったり、『グラディウスⅡ』のクラブを下品に大股開きでやってくるオネーチャンにしたり、もうやりたい放題。しかし、それでもひとつのゲームとしての完成度は高く、見て楽し、やって楽しいゲームだ。

さて、気になるのは移植のでき。これはほとんど忠実に移植されているといっていい。ただ容量の関係か、オープニングの変更、モアイ面と氷の面が省略されているぞ。





第３次Ｇ（グラディウス）大戦終結後、退役してたい焼き屋にデューダ。58歳。たい焼きの食いすぎでSD化した。



大ボスのゴルゴダタコベエが、じつは自分の父親かもしれない……。それを確認すべく、自ら主役をかって出た。

激戦をゆく4人の戦士たち



双子の兄弟のどちらかである。17歳。シナモン博士から譲り受けたロケットパンチが大地を斬り裂く!!



ペンギンとペン子の間に生まれた子ども。趣味はエアガンごっこという９歳。南極大陸からはるばるやってきた。



ベルパワーであの娘も昇天

ベルパワーでえす。通常は得点です。弾を4発当てると色が変わります。もっと当てると、また色が変わるんです。それぞれの色のベルは、取ると武器になるんです。それを使うとすっごく気持ちいいの、うふっ(うふっじゃない)。

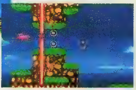




↓メガホン
一定時間好きかってな言葉を実体化させ、攻撃する。敵の弾を消すこともできる。

↑スーパーボム
画面上の敵にダメージを与える。３発までストック可。爆発中は当たり判定なし。

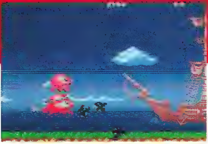




↓菊一文字
自機の少し手前で、上下にバリアーのようなものを出す。敵も弾もうち消してしまう。

↑巨大化
でっかくなる。弾による攻撃はできないが、体当たりで敵をやっつけることができる。

アイランド オブ パイレーツ



⬆難波船がいっぱい。海面下から出てくるのはブラックドルフィンだ。



極悪非道の海賊ペンギン!!

ペンギン海賊が支配するこの海域は、海賊の手にかかった数多くの船舶が座礁している。しかし、あまりにも情ないペンギンたち。行水はするし、走ってきてはこけるし。よくみるとアホそーなキャラばかり。撃たれるとニャーニャー鳴くネコ戦艦などはかわいくてヘン。そのアホの総大将はキャプテン・ペンギンノフスキーだ。



⬆たいてい赤くなった敵が、パワーアップのアイテムを持っている。



⬅ペンギンノフスキーは、こういうなりをしていてもかなりの悪党だ。⬇ヘソを撃つと極端に痛がるのだ。……ペンギンてヘソあったっけ？

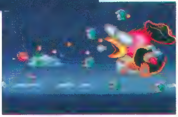




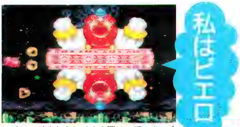
⬆弾を顔に当てるとミーミー鳴く。ネコフェチの方は一度お試しください。



⬅行水しながら攻撃するペン吉。なめてます。



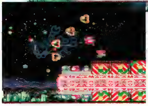
ピエロの涙も3度まで



⬆ピエロが吐き出してくる弾は、ぼっちゃんお嬢ちゃんには関係ない代物、コンドー君。



➡あの箱がくせ者。ピーがうじゃうじゃ出る。



⬅ピエロを生き残らせるとここではキツイ。



ずいぶんハデなステージ。ここは天下のラスベガス……らしい。ネオンや装飾がきらびやか、夜空に輝くペンギンの星座。あぁ、なんてすてきなんざんしょ……などとはいってられない。けっこう攻撃が激しいのだ。ペアのピエロや、お楽しみ箱からゾロゾロ出てくるピーの攻撃。そして、デーハーナンバー1のちちびんたリカが襲ってくる！ 右にいっては腰を振り、左にいっては悶え声をあげ、本誌記者も思わず昇天！ ここまでやるぞ。



⬆元ラスベガスナンバー1のちちびんたリカ。その腰つきで男を狂わせる？

⬇次の面にいきたいかー？ でも倒してもニューヨークにはいけまセーン。





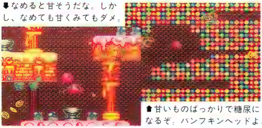
ラビリンス ～お菓子の城の謎～

あま～い香りが漂う、ここはお菓子城だ。あのチルチルミチルも、城ミチルさえもきたことがあるらしい。しかし、そのお菓子に手をつけようとしても、自機を1機失うだけである。ここは迷宮のように入りくんでいる。そのなかをアメ玉が連なっていたり、スピンが弾けて飛んでくるのだ。壁画のビーナスの憂い顔が唯一の救い？



⬅これはデッカイお菓子のお城。石庭グループとは関係ないです。

⬇なめると甘そうだな。しかし、なめても甘くみてもダメ。

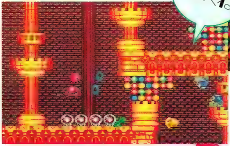


⬆甘いものばっかりで糖尿になるぞ。パンプキンヘッドよ。



⬇ホットリップスを倒すと、うしろの彫象がぶったまげる。へへん。









⬆ホットリップスにはさまれて、イレバババが追ってきた。あたしゃ酢ダコじゃないんだったら。

⬅このあたりから通路が入りくんできてる。もたついていると、柱にぶつかって痛い思いをするのだ。

嗚呼！日本旅情

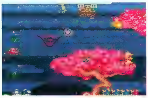
わが国日本もついに占領されてしまった。なにもかも改造され、おかげで名物のサクラも、富士山も、おスモウさんまでもが兵器となってしまっていた。フンガー・ごめりんこは、火口からナスガママを噴き出す。ブタニシキはマワシを振り回す。サクラは玉吉。ああ、これでは情緒も風情も北島三郎も、なにもないではないか。あの、平和な日本を取り戻さなければ！

てなわけで露出狂の関取、ブタシオを倒すのだ。股間に輝く金の倫理バッジが控え目だぞ。



⬆ブタニシキはマワシを脱いで投げつける。うーん、安産型だなぁ……





⬅走るサクラ、さくら玉吉。……玉吉？

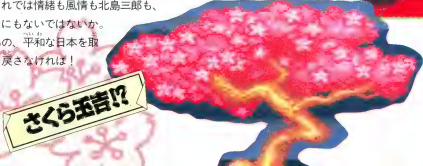
⬇怒り狂って手のつけられない、フンガー・ごめりんこ。ナスガママを噴き飛ばす。

➡胸のカラータイマーがポイントのブタシオ。ドスコイドスコイしこを踏む。





➡なんの変哲もない、ただの変態露出狂スモウ取りね。





うひょひょん、ここまでこれたら一人前だしぇ。コルコタタコベエまではあと4ステージだよん！

開発状況

PCエンジンユーザーの期待を一心に背負って実現しました。ぜひみなさん買って下さい。 コナミ 早坂



ジャンプの先生方の力作キャラも登場！

FJⅡの"最強の7人"の先生方が、なんとオリジナル敵キャラのデザインに挑戦してくれた!!



荒木飛呂彦先生
(ジョジョの奇妙な冒険)

このサボテンのモンスターはけっこう気に入っています！スタッフの人にもたくさんアイデアをつたえましたから、ゲームでぞんぶんにあばれてくれよっ！



宮下あきら先生
(魁!!男塾)

桃をはじめとする、ジャンプヒーロー軍団を一網打尽にするために考えたモンスターだ！手にしたアミでヒーローたちをがんじがらめにして戦いを挑む！FCでどう再現されるかオレも楽しみにしているぜっ！



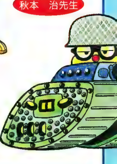
江川達也先生
(まじかる☆タルるートくん)

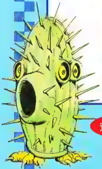
この怪物は、頭の5円玉をゆらして、相手をねむらせてしまう魔法を使います。1度ねむってしまうと、目がさめるまで攻撃されっぱなしになってしまうのでみなさん注意して戦ってくださいねっ！



秋本 治先生
(こちら葛飾区亀有公園前派出所)

ボクの考えたモンスターは、戦車に乗って攻撃してくるヤツ！装甲もブ厚いからやっつけるのもムズかしい!? なみいるジャンプのヒーローたちと、両さんが一緒に戦えるなんて光栄です。みんなに負けないようガンバれよっ！











戦闘システムやストーリーの話をもうちょっとおしえちゃおう！

皆さん、結構知っていると思うけど、ファミジャンⅡの"売り"のひとつが「シミュレーション・アクション・システム」(S・A・S)という戦闘システム。『いきなりウィンドウ形式』ではなくて、フィールドマップ上でリアルな戦闘をくり広げるというやつだ。これがファミジャンのストーリー展開上かなり意味がある。というのも前回のファミジャンにも出た「ドラゴンボール集め」との関係だ。つまりドラゴンレーダーを使って、マップ上のドラゴンボールを探し出し、願いをかなえてもらうことがストーリー展開に直接影響してくるということ。したがって、(S・A・S)の戦闘システムを熟練するということが、ストーリーを先に進めるためにも重要なんだ。(S・A・S)だから可能になったヒーローたちの必殺技を思いきり楽しみながら、ジャンプワールドを思う存分探険してほしい！



好評発売中

ファミリーコンピュータ　ロールプレイングゲーム

最強の7人 ファミコンジャンプⅡ

¥8,500 [税抜き]

ROMカセット

4M+128K SRAM
バッテリーバックアップ機能付き

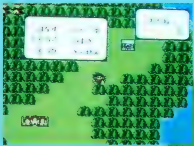




ファミジャンの舞台は、奇想天外！空前絶後！という噂の真相。

シナリオ総指揮／堀井雄二／アーマプロジェクト
プログラム総指揮／中村光一／チュンソフト

その通り！けっしてデマではない。なにしろあの少年ジャンプのヒーローたちが暴れ回るのだから、森や街やダンジョンだけでは舞台が狭すぎるんだ。時代の設定にしたって同じこと。現代っぽくもあり、昔っぽくもある。おまけに今回は、大宇宙にまで飛び出しちゃうんだ！なんとなく最後の決戦の舞台という感じがするけれども、それはないしょ。まあ、とにかく心配は御無用。大宇宙に飛び立つ前に君たちがすべきことは山ほどある。そのひとつひとつ堀井氏、中村氏の知恵と才能がそそぎ込まれているのだから、超お買得、超スゴR.P.G.であることはまちがいないぜ！



マップの広さは前作の2倍。



新システムS・A・S。その奥は深いぞ！



すべては、この大神殿からスタートする。

1991年、感動の話題作。



1992年、究極の期待作。

1992年6月
発売予定

海外名門コース第一弾

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

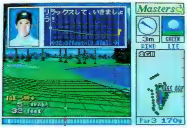
はるかなるオーガスタ

世界の4大トーナメントの1つ「マスターズ」の開催地

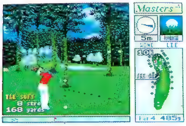
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブを完全シミュレート

驚異の3D画像！超リアルゴルフゲーム

- ●実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能。
- ●どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム3D表示。
- ●ホールすべてにアンジュレーション(起伏)を3Dで再現。
- ●ボール落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化。
- ●ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能。
- ●バックスピン・トップスピンも可能。
- ●スコア・各種個人データ等を自動保存。



▲微妙なアンジュレーションをワイヤーフレームで確認

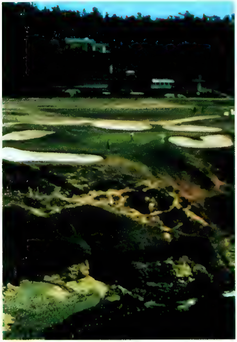


▲10番ホール　木立ちの間からグリーンを狙う



好評発売中

標準価格¥9,800(税別)



▲8番ホール

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



▲7番ホール

海外名門コース第二弾

NEW 3D GOLF SIMULATION

ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう

1992年「全米オープン」開催地

ペブルビーチゴルフコースを完全シミュレート

究極の新機能を追加、プレーが、画像が、さらにリアルに。

- ●3D解像度をさらに高め、コースを超リアルに再現。
- ●感動のミラクルショットのリプレイが何度でも可能。
- ●新たな興奮を呼ぶ、賞金稼ぎのスキンズマッチ採用。
- ●ゲーム中の効果音に美しい音色のBGM機能を追加。
- ●全プレーヤーのボールを表示、緊迫感が一段とアップ。
- ●臨場感をさらに盛り上げる数々のアニメーション機能。



▲9番・10番ホール



▲ 4 番ホール

POLYSYS™
Integrated 3D Processor

このマークはT & E SOFTの商標です。 POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT®
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
PHONE：052-773-7770

ドシドシ来い

●ゲーム帝国は臣民を甘やかさぬ。バグり者はデバッグし、小心者にはふてぶてしさを教え、なまけ者には食事を与えぬ。帝国の気風を乱す者には、あ・ショックウエーブである。すなわち静電気の刑だ。

●『メタルフレームサイバスター』というゲームを900円で買った。900円分楽しめなかったので友達に1000円で売った。これです。

（茨城県　ふにふにソニック）

●それは悪徳である。100円を求めて友を失わぬよう注意せよ。

●タラちゃんが歩くとなぜ音が出ますか。（三重県　顔面下擦過症）

●ハイテクな靴下などを履いているから、サイボーグだから、水虫だから、なんでもアリだから、などが理由として考えられる。うむ。

●最近、エルサレムが核攻撃を受ける夢をよく見ます。

（大阪府　ポワトリン２）

●そ、そのような内容を大きな明朝体ではがきに印刷するでない!!　な、なんだか怖くなってきたぞ。

●『ダッシュ野郎』は最高なんだぜ兄貴!!　そうだ!!　スピードだ!!　スピードだぜ兄貴、ダッシュしようぜ兄弟!!　（埼玉県　タコぶ～）

●だから貴様とは兄弟でもなんでもないと言っておろうがっ!!　このバグりあんぽんたんめっ!!

●とうもろこしは消化されないで出てくる。

（栃木県　ラインメタル社）

●あ～噛め噛め。よく噛んで食え。

●ガムは消化されないで出てくる。

（栃木県　ラインメタル社）

●あ～飲むな飲むな。ガムは飲まずに紙に包んでクズカゴに捨てよ。

●わたくし、ゲイム帝国より比類なきペンネームを頂きたく存じます。よろしく御考慮のほどをお願い致します。

（茨城県　プリプリうんこちゃん）

●ゲーム帝国をゲイム帝国と呼んだので、罰として本名をプリプリうんこちゃんに変更せよ。ペンネームもそれに決定しておいたぞ。

●レーサー100!!　ワッハッハ!!　笑え笑え総統よ、ワーッハッハッハー!!　（千葉県　マクガイバー）

●貴様があのガソリンCM外人であるか。なぜ笑うのかすぐに答えよ。

●残念だけど比類あります。

（東京都　やる気地蔵）

●ああ比類なく残念な若者よ。比類なきガバスは比類なく少なめに送るので比類なき悲しさを味わえ。

●サンドペーパーバンザイ!!　読めるか？　学校から持ってきました。技術室から。

（大阪府　マンフェイス・リン）

●紙ヤスリに切手を貼って送る大たわけイカレ痴れ者バカ野郎よ、罰としてお年玉を犬に食わせよ。

●助平のことをなぜエッチというのか。噂では、「HはG（ガール）のうしろをつけまわしているから」というが本当か？

（大阪府スケベストオンナスキー）

●なかなか説得力のある噂であるな。その噂を信じよ。な～む～。

●３Kですか。

（千葉県　アゲイン長谷）

●帝国はカッコイイ、革命的、感じちゃうの３Kである。だからコカイン、覚醒剤、禁断症状ではないと言っておるのだ、たわけめっ。

●丸文字を改めましたので、もう本名明かし罰だけは許してください。　（埼玉県　そらまめ）

●だめである。こんどはピンク＆グリーンで書かれたファンキーなはがきが総統の怒りに触れた。以後改めるのだ、太田里見（25歳）よ。

●みんな、ゲーム帝国って名前ダサくないか。みんなで新しい名前考えようぜ。はがき待ってるぞ。

（神奈川県　バニラアイス）

●勝手にはがきを募るでない。罰として駅前うんこ座りの刑。

ゲーム帝国



満月の夜の帝国酒場はオオカミと化したバグり者どもでいっぱいである。飲んでは吐き歌っては吐き寝ては吐き覚めては吐き……。

悪魔の安楽椅子



■冬に備えて犬を飼育しはじめたが大きくなるばかりで暖かくない。　（愛知県　ミステリー）

●当たりめえだよ。犬は寒さに強いんだから、体温逃しやぁしねえんだよ。犬自身だけ暖かいわけだ。犬のの内部まで行くとあったかいらしいよ。やってみ。

■ぼくといっしょになべやかん友の会に入りませんか。

（神奈川県　アロエ）

●なべやかんってなべおさみの息子だろ。あいつってすげえ怪獣マニアだって知ってた？　これホントだぜ。でも基本的にヤツはやかんだからな。へへんだ。

■この前、５年ぶりにブランコに乗ったら、昔の想い出が浮かんできた。なんかとてもせつなく、ブルーな感じになった。ブランコよ、昔の想い出をありがとう。

（兵庫県　もんた★中原）

●わかるなぁ、その気持ち。せつないってやつだな。

■最近、ゲームが楽しくない。いいゲームでも楽しくないしすぐ飽きる。なぜだ。　（東京都　だむだん）

●スランプ的状態だな。またいつか楽しめるさ。

女神の四の字固め



■女神様、スリーサイズを教えてください。私はB90、W60、H89です。　（埼玉県　悪魔ちゃん大好き）

●なによこの子娘、アタクシに挑戦する気!?　アタクシのセクシーダイナマイトショッキングボディーはバストが93（推定）でヒップは88（概算）よ。ウエストだって、こーやってメジャーをギュギュギュッと締めれば、う～んしょっと、ほ～ら54になるわ。ちなみに単位はみんなインチよ。うそ、ポンド。ボヨヨンボヨヨン。

■女神様の大きくてキュッと引き締まったお尻から出るおならはやっぱりジャスミンの香りだろうなもしそうだったらなめて～!!　（長野県　武士道）

●句読点がないってトコがより異常な雰囲気で変態感を盛り上げているわね。でも変態にはもう慣れたわ。

■このごろ尻のしまりが悪いです。たすけてください。

（東京都　峯田要介）

●あらら～ん、若いのに難儀なことね。お尻の筋肉をトレーニングしなさい。つま先立ちで階段上がったり歩いたりするのがあ～んがい効くわよ。やってみてね。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●忍者龍剣伝 摩天楼決戦●スパイダーマン●悪魔城ドラキュラ●雷電

新しい年を迎え、今年は悩まずにゲームがクリアーできますようになんてお願いした人のために、アルゴ情報局はあるのです。さあさあ！　悩んでないでどんどん相談してよ！

ゲームボーイ 忍者龍剣伝 摩天楼決戦

Q **ペアで来る２面のボスが倒せないんです。どうしても小さいヤツに捕まって自由に動けなくなっちゃう。どうしたらいいのか教えてください。　神奈川県　小島隆志**

A 小さいヤツは足場を利用して、ジャンプで避けよう。もししがみつかれたら無理な攻撃は避け、足場に乗って小さいヤツが離れるのを待つのだ。大きいヤツは地面の上を左右に動いているだけ。コイツの体が足場に半分隠れたら上から飛び下り、攻撃するといいぞ。また小さいヤツが大きいヤツの上に乗るとダッシュしてくる。早めに足場に乗って体当たりを避けよう。



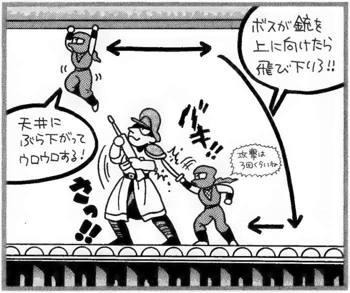
Q **３面のボス部屋の手前にある、上から落ちてくる天井にいつも挟まれてしまいます。どうやったらうまく避けられ、アイテムも取れるの？　千葉県　松原智美**

A ８本の柱が上から下りてくる３面最後のトラップは、途中で立ち止まってしまうととおり抜けることが難しくなってしまう。といっても、アイテムはちゃんと取れる。その方法はまず、走りながらアイテムの入れ物を剣で斬る。そしてアイテムが飛び出たら、すかさずジャンプ！　そうするとアイテムも取れて、トラップもとおり抜けることができるぞ。



Q **ヘイ！　アルゴマン！　機関銃連射の３面ボスが倒せないぜっ！　安全地帯とかはないのかっ！　オイラにバッチリわかるように攻略してくれ！　東京都　PMAN**

A 一見するとどこにも避けるところなんてない。でも３面のボスの部屋は天井にぶらさがることができるのだ。これさえわかればもうこっちのもの。つぎの３つのことをくり返せばイイ。初めにボスが銃を上に向けるまで天井をうろちょろする。つぎにボスが銃を上に向けたら天井から下りてスグ攻撃。そして３回剣で斬りつけたらまた天井に移動。これでオーケーだ。

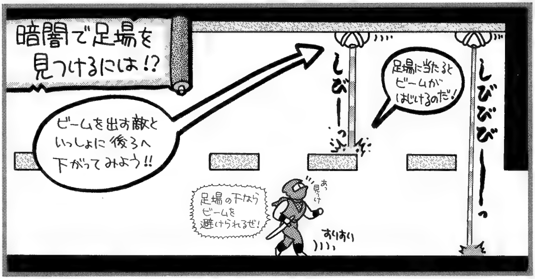


Miniアルゴリズム 『忍者龍剣伝 摩天楼決戦』のお得な技を見つけたので報告するぞ。このゲームはコンティニューが無限なので、各面が始まったときに残機が１か０の場合はわざと死んでからスタートさせるのだ。そうすれば２機から始められるぞ。

Q 敵が強くて倒すのにひと苦労。しかも画面がまっ暗で敵を避けられないよ〜！　せめてマップがどうなっているのか載せてくれ。

北海道　あっ！　4面ね

A 確かに画面がまっ暗になって大変な場所だよね。というわけで、右にイラストを載せたぞ。スムースに進めば、ビーム光線を出す敵は4回登場する。このビームは足場に遮られるぞ。敵が出てきたらすぐに足場へ逃げ込もう。足場が主人公を、ビームから守ってくれる。



Q 下からじわじわと襲ってくる熔岩が避けきれず、毎回やられてしまいます。安全に進めるルートがありましたら、ぜひ教えてください。よろしくお願いします。

埼玉県　八木進之

A うまく進むコツは、決してワイヤーを使って上ぼらないこと。そして敵をむやみに倒さないことのふたつだ。アイテムは一番上にある1UPだけを取るようにすると、熔岩にのまれず進むことができる。

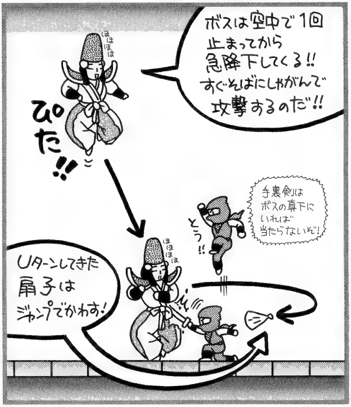


←ビームを撃つ敵が右に来たら、すかさず上に移動しろ。倒されると炎を出す敵はなるべく避けて進もう。

←上に移動するときはワイヤーを使わずに、ジャンプしてぶらさがろう。電気にふれてもダメージはないぞ。

Q なんとか4面までできたんだけど、ボスが倒せません。僕のお兄ちゃんも倒せないので、アルゴマンのみなさん！　倒しかたをお願いします。　青森県　篠田研太郎

A ボスの動きには2パターンあって、ひとつは手裏剣を投げる。もうひとつは扇子を投げる動きだ。手裏剣のときコイツは、高い位置にいるので攻撃はできない。ボスを攻撃するのは扇子を投げているときだ。ボスが下りてきたらすぐ横にしゃがみ、投げてくる扇子を避けながら攻撃する。そして扇子が後ろからUターンして戻ってきたら、今度はジャンプで避ける。この攻撃を避けたらボスは上に移動するだけなので、ココぞとばかりにビシビシ斬りかかれ。このくり返しでボスは楽に倒せるぞ！



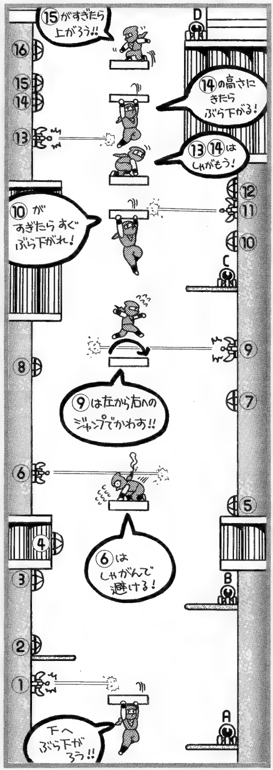
『忍者龍剣伝 摩天楼決戦』の5面の炎を出して攻撃してくる敵の簡単な倒しかただよ〜ん。炎を出しているときは近づいてもダメージをくらってしまい、なかなか厄介だが、炎を出し終わった瞬間にジャンプして近づき、剣で斬ると楽に倒せるぞ。

Q 表側の壁からレーザーみたいなのがでてきて、上まで行く途中で死んでしまうのじゃ。レーザーの避けかたなどございましたら、ご伝授くだされ。　長野県　伊賀ぐり

A 強制スクロールなので、左右に避けることができない。つまりジャンプかぶらさがりで避けるしかない。そこで、イラストで場所別の避けかたを載せたので参考にしてちょ。

Q ドーンと最後の面まで来た。でもボスが強くて倒せないのだ。プロならプロらしくバッチシおれっちにボスの倒しかたを教えてみ。ちゃんとだぞ！　東京都　菊ちゃん

A 最後のボスは2段階に変化をするので、それぞれの倒しかたを教えるぞ。まず1段階目のボスは、上がっていくときに3発、左右に動いているときに5発エネルギーボルトを出してくる。5発出し終えると上から下りてくるので、ココで攻撃しよう。2段階目のボスは、上中下と3段の弾を出して攻撃してくる。詳しい避けかたはイラストといっしょに書いておいたぞ。



⬅左側の難しいレーザーを避け、DのHP回復アイテムで体力を全回復させよう。

⬅⑫のレーザーが発射されたら足場にぶら下がるようにすると、⑪も避けられるぞ。

⬅⑥をしゃがんで避け、そのままの状態でいると、⑤のレーザーも避けることができる。

⬅AとBのアイテムボックスのなかには、それぞれ忍術の数が増えるアイテムが入ってる。

➡⑬しゃがみ。⑮をぶら下がり。⑭を足場に上がってかわし、⑯をぶら下がりで避ける。

➡⑦はしゃがみ⑧は立ったままで避け、⑨は足場を左から右へジャンプしながら避けよう。

➡③と④のレーザーはしゃがまずぶら下がりで避ける。⑥はしゃがんでいれば大丈夫だ。

➡①のレーザーはぶら下がって避け、すぐ上の②のレーザーは足場の上に乗って避ける。



⬆上からユラユラ下りてきているときコイツは一切攻撃してこないので、数多く斬りつけろ。上に移動するときに3発、左右に5発弾を撃ってくるので、右左に大きく動いて避けよう。5発撃ち終わるとまた下にくるので攻撃だ！



⬆弾は中央、下、上の順で向かって来るのでまずしゃがみ、そしてすぐジャンプで避けよう。中央に飛ぶ弾は撃つまえにボスが少し後ろに下がるぞ。3段の弾を避けているとき以外は、ボスに向かってバシバシ攻撃しよう！

Miniアルゴリズム 『プリンス・オブ・ペルシャ』1面での最短クリアー法を紹介。最初の画面から下に落ち、ジャンプをしながら加速して右側に進み敵を越える。タイミングが難しいが、必ず敵を越えられクリアーできるぞ。キャラのスピードは1にしろ。

メガドライブ スパイダーマン

Q **2匹目のリザードというボスが倒せず苦労しています。コイツとの戦闘中にヴェノンという敵キャラも出てきてもう大変！ 攻略法をぜひ教えて。　東京都　山田**

A まずリザードの出現する場所へ来たら、イラストと同じ位置に立って、それ以上画面の左側へ移動しないように。これはヴェノンへの対策のためだ。この位置にいればヴェノンは絶対に出現しないぞ。つぎにリザードが出現したら、スパイダーマンをすぐにしゃがませろ。するとリザードも突進をやめ、スパイダーマンに合わせてしゃがんでしまう。この状態でウェッブを発射してもリザードはダメージを受けない。そこでスパイダーマンをす速く立たせて、またすぐにしゃがませる。するとリザードがすばやく立ったスパイダーマンに合わせて立ち上がり、突進してくるので、そこへウェッブを3連射するのだ。リザードはダメージを受け、後ろへ下がる。そのあとはこの動作をくり返せばオーケーだ。



スーパーファミコン 悪魔城ドラキュラ

Q **ドラキュラ第一形態の攻略はわかりましたが、やっぱりコイツは手強くて倒せません。ケチケチしないで、最後の最後までズバッと攻略してくれ。　栃木県　川崎孝一**

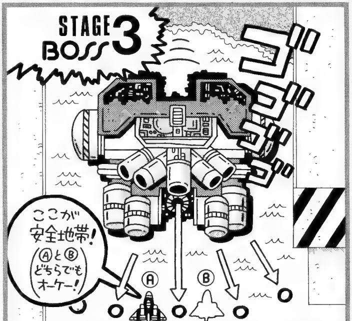
A 前々回のアルゴで第一形態の攻略をしたら、上のような質問がしこたま(たくさん)届いた。そこでだ、アルゴマンにも意地があるッ！ ということで、最後までイッキに攻略することにしよう。ま、第一形態までは以前にも説明したとおり、ドラキュラの頭を叩いたあとすぐにジャンプして、コイツの撃った弾をムチの下叩きで消せばよい。そのあとは、下のイラストを参考にしよう。ただし、時間をかけると危険なので注意しろ。



PCエンジン 雷電

Q **ラウンド3のボスが倒せないよ〜。ボムを使っても、巨大砲台が出たあとにどうしていいかわからずパニック！ あっという間にやられちゃうんだ。宮城県　清水幸秀**

A ダメージを与えて巨大砲台が出たら、あとは弾を避けながらもう2〜3発ボムをお見舞いしてやればよい。そうすれば楽勝でボスを倒すことができる。とはいっても、キミの場合はボムが1発くらいしか残っていないのだろう。そんな人は下のイラストを参考にすれば、ボムが1発しかなくても十分倒せるぞ。まずボスが出現したら、ひたすら通常弾を撃って撃って撃ちまくれ！ ボスの本体が青くなってきたら、すかさずボムを使用。すると巨大砲台が現われるので、イラストを参考にす速く安全地帯へ退避するのだ。あとはその安全地帯から攻撃すればオーケー。この場所にはボスの弾はこないので、ゆっくり落ちついて攻撃しよう。



質問はがき大募集!!
先週号でもいったようにはMiniアルゴリズムにおはがきが届かないんだよね。トホホ。アルゴマン史上最大のピーンチッ！ というわけで助けを求むぞ。

脳天逆落とし
12/6日号当選者

●新潟県 加藤義和
●大阪府 吉川朋克
●埼玉県 木村哲也
●兵庫県 滝口直樹
●東京都 高野浩明
●広島県 森田健作
●静岡県 今田伸治
●愛媛県 越智俊喜
●京都府 嵯峨正威
●大分県 佐藤宏典



クイズ！脳天逆落とし

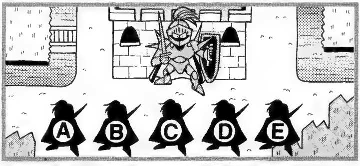
なかなか外伝が発売されなくてイライラしてるキミ、前作のクイズを解いてイライラ発散だ。

ROUND 24

ファイアーエムブレム

問題

お城攻略直前のマルスたち5人。右の図のように並んでいるけど、みんなのデータがばらばらになった。下の条件に合わせて、マルスの武器を探し出そう。



- マルスはDの位置にいる人よりもHPが２少ない。
- ミネルバはHPの一番多い人と一番少ない人の間にいる。
- Eの位置にいる人は、Cの位置にいる人よりHPが６少ない。
- 銀の槍を装備している人は、ナバールよりHPが高い。
- 銀の剣を装備している人は、となりにいる鋼の剣を装備している人よりHPが高い。
- キルソードを装備している人のHPは、隣にいるシーダの２倍。

名前	HP	配置	武器
マルス	24	A	ア 銀の剣
シーダ	20	B	イ サンダーソード
ジェイガン	18	C	ウ キルソード
ナバール	12	D	エ 銀の槍
ミネルバ	10	E	オ 鋼の剣

応募のきまり

マルスたち５人のＨＰ、装備している武器は左下の表のとおり。だれがどのＨＰで武器を持っているのかを条件を読んで割り出してね。マルスだけじゃなく、全員のデータを考えるといいぞ。マルスの装備している武器がわかった人は、はがきに答えだと思う記号、住所、郵便番号、氏名、年齢、電話番号を記入して、ファミコン通信編集部『1月24日脳天逆落とし』まで応募すべし。締切は１月14日の消印まで有効なのだ。

賞品について

正解した人のなかから厳正なる抽選でもって10名様に、全国共通おもちゃ券5000円分をプレゼント。この券があれば、どんなおもちゃでも5000円分いただけてしまう、ありがたいモノなのだ。みんな、どんどん応募してね！

先週の答え……………… ③

INFORMATION インフォメーション

『キャプテンコマンドー』下じきプレゼントなのだ

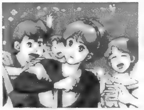
『ファイナルファイト』の流れをくんだ、４人まで同時プレーができるアクションゲーム、『キャプテンコマンドー』。このゲームの下じきをカプコンから７名にプレゼント。ほしい人は180ページのあて先の『インフォメーションＣＣ』係まで。締切は１月16日の木曜日、消印有効だからね。



⬅アップライト型の筐体で大活躍中なのだ。

『天使の詩』のセル画あげるよ

PCエンジンのスーパーCD・ROM² ソフト『天使の詩』の発売を記念して、ビジュアルシーンで使われたセル画を７名にプレゼント。ほしい人は180ページのあて先の『インフォメーション天使』係まで。締切は１月16日、消印有効だ。



⬆欲しいキャラクターを書いてくれたらいいな。

ネオ・ジオグッズで一歩ネオ・ジオに近づく

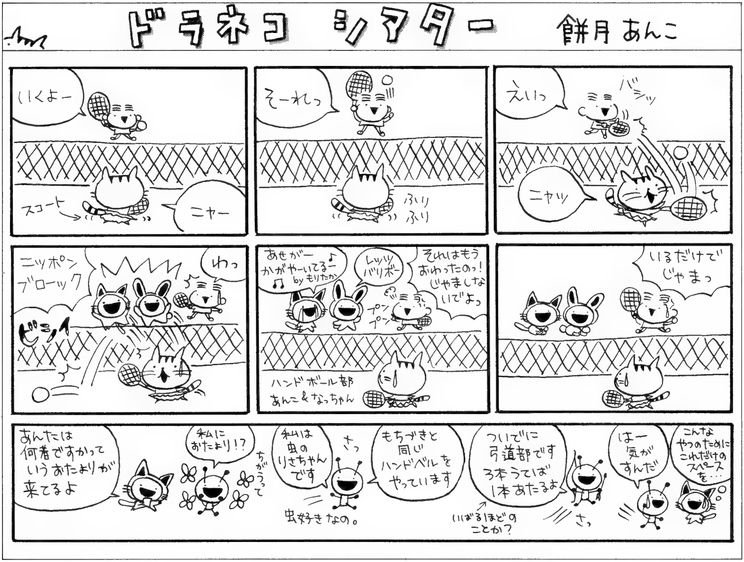
アーケードゲームの迫力が家庭で楽しめちゃうゲーム機、ネオ・ジオ。ソフトも豊富になってきてほしいなあ、なんて思ってる人も多いはず。そんなキミにネオ・ジオグッズだ！ 『餓狼伝説-宿命の戦い-』、『ロボアーミー』、『スラッシュラリー』、『バカ殿様麻雀漫遊記』の発売を記念してPR誌「ネオ・ジオ」クラブ最新号、メモリーカード、ネオ・ジオ専用キャリングバッグの３点セットを10名にプレゼント。ほしい人は180ページのあて先の『インフォメーションSNK』係まで。締切は１月16日、消印有効なのだ。



⬆48800円、スティックはひとつだけ。



➡ネオ・ジオのキャラクター、ゲーマントさん。



壺を投げる本当の意味

……てなわけで、まだ終わってなくてすみませんねえ『ゼルダの伝説』。まあアダルトな私としては、優雅にゆっくりとプレーしていけばいいでしょう。草を刈っていて出てきたハチをハート回復の妖精だと思い込んで、スリスリと近よってはゲームオーバー……。なんてことも、いつか笑い話になる日がきっと来るさ！

でもこのゲームって、ごく基本的な操作にもなかなか味があるよね。そのひとつは、主人公が持ち上げた壺を投げ捨てること。アダルトな私は(しつこい)、これを見てドイツの大作家、ゲーテの自伝を思い出しましたね。ゲーテさんは4歳のころに、壺や皿など家中にあるせとものを、残らず外に投げつけて壊してしまったんだそうです。後の世に大精神分析学家のフロイトは、壺を割ることの意味をこう分析しました。壺を壊すのは、〝自分にとっての邪魔者を追い払ってしまいたい〟という願望の表現なんだそーです。「出て行け！」っていうおまじないみたいなね。

ゲーテの場合は、お母さんたちを取っちゃった弟や妹を、心の底で追い出したかったことが壺割りの隠された意味なんだってさ。『ゼルダの伝説』の主人公は、あーんなにたくさん壺を割るんだから、よほど屈折した気持ちがあるんだね。いったい彼にとっての邪魔者はなんでしょうか。

それから、壺を投げて「あー、すっきりした」と思ってるプレーヤーのみんなだって、ノンキにはしてられないよ。なにか心のなかに平和を乱す邪魔者がいるんじゃないの？ そのほかにも剣で草をぶった切るとか、高いところから飛び降りちゃうとか、このゲームには、けっこう心に溜ったエネルギーを放出するような動作がたくさん登場する。これから、その「ナゼ、そんなにまでして発散したいの？」という『ゼルダの伝説』の抑圧された無意識のパワーを、2年にわたって連載するぞ(あ、今年最初のウソついちゃった)！





かやまりか：ゲーム好きの精神科医。『ゼルダの伝説』は、仕事が終わってから、ひとりでこっそりプレーしてるの。

日本全国翌日到着
一部地域２日

離島や遠隔地の方にも絶対お届けします。



オール新品全国通信販売!!

買って安心!! 故障・修理も完全メーカー代行（返送は当社負担しております）

GAME BOY　HuCARD　CD-ROM　MEGA DRIVE　GAME GEAR マーク以外の商品は取り扱っておりません。

ワーロード　1%クラブ宣言　「皆様のお買い上げいただいた金額から当社決算利益の1%を環境及び福祉事業等に寄付宣言致します」

いそがしいあなたに　早くて安い 着払いシステム

ハード

(任天堂) ファミコン本体 定価￥14,800 ☎

ファミリーコンピュータ用(任天堂) ディスクシステム 定価￥15,000

(任天堂) ゲームボーイ本体 定価￥12,136 ☎

(任天堂) スーパーファミコン本体 定価￥24,272 ☎

PCエンジン (NEC) コアグラフィックスII（スーパーCDR直接OK） 定価￥19,800 **￥13,990**

スーパーグラフィックス ￥39,800 / ロムロムアダプター ￥6,900 / ２つ合計で**￥14,990**

PCエンジン (NEC) CD-ROM²システム 定価￥57,300 **￥23,800**

PCエンジン (NEC) DUO 定価￥59,800 ☎

PCエンジン (NEC) GT 定価￥44,800 **￥29,800**

PCエンジン (NEC) LT 定価￥99,800 ☎

PCエンジン (セガ) スーパーロムロム 定価￥47,800

(セガ) メガドライブ本体 定価￥21,000 **￥11,500**

(セガ) ゲームギア本体 定価￥19,800 **￥13,860**

メガーCD (セガ)（メガドライブ本体は別売りです） 定価￥49,800

新作予約も受付中!!（発売日到着）

今日 ★お店にTELする
①在庫、合計金額を聞く。
②住所、氏名、電話番号を伝える。
③保護者電話確認（18歳未満の方）

次の日 ★商品到着
①お金を払う。
②商品を受け取る。
③キャンセル不可 発送後のキャンセルは送料をいただきます

★配達日指定 日曜、祝日配達 夜間８時まで配達 OK!



ファミコンソフト

エジプト / ソルスティス 各￥980
ガンデック 各￥1,980 / 忍者じゃじゃ丸銀河大作戦
蒼き狼と白き牝鹿 / わんぱくダック夢冒険 / リトルマーメイド 各￥2,980 / ＪｕＪｕ伝説 / 役満天国 / ナムコット麻雀III
Dr.マリオ ￥3,588
ファイナルラップ / すごろクエスト / テトリス 各￥3,980 / 熱血硬派くにおくん / 悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん
飛龍の拳スペシャル / 忍者龍剣伝III / 北斗の拳４ / 桃太郎伝説 各￥4,380 / スパルタンＸ２ / 谷川浩二の将棋指南III / ボンバーマンII / ダウンタウン熱血行進曲 / ちびまる子ちゃんウキウキショッピング
ラグランジュポイント / 中嶋悟のＦ１ヒーロー２ / 熱血高校ドッジボール部サッカー編 / ダウンタウン熱血物語 / ガンサイト 各￥4,480 / パチンコ大作戦Ⅰ
おぼっちゃまくん ￥4,880
ランペルール / イース III 各￥4,980
ＳＤガンダム外伝ナイトガンダム物語 / ＳＤガンダムIII英雄戦記 各￥5,100 / ドラえもんギガゾンビの逆襲
ファミリーサーキット'91 / ベースボールファイター 各￥5,880
マイト＆マジック ￥5,980
維新の嵐 / ロイヤルブラッド 各￥6,980
ドラゴンボールＺＩ・II / ドラゴンクエストI・II・III・IV / ファイナルファンタジーI・II / ロックマンI・II・III・IV / 天地を喰らうI・II / 爆笑人生劇場I・II・III 各☎ / パチ夫くんII・III・IV / マリオオープンゴルフ / 信長の野望・武将風雲録 / モンスターメーカー / ＳＤガンダムＷ / ファミコンジャンプII / ファミスタ'92 / 燃えプロ!最強編 / がんばれゴエモン外伝II

ファミコンディスクカード

D・Cは３本からの注文となります
Ｆ１レース ￥980
ナイトムーブ / バックギャモン / パチンコＧＰ 各￥490 / エキサイティングベースボール / エキサイティングサッカー / 遊々記（後）

ゲームボーイソフト

熱血高校サッカー部ＷＣ編 / スーパーロボット大戦 / チョップリフターII / ワールドアイスホッケー / 魔界塔士ＳａＧａ 各￥1,980 / ＳａＧａII
ソロモンズ倶楽部 / 恋は駆け引き 各￥2,400 / ミッキーマウスII
元祖ヤンチャ丸 ￥2,446
ラブルセイバー / サッカー / 紫禁城 各￥2,549 / からくり剣豪伝ムサシロード
Ｆ１ボーイ ￥2,563
キッチンパニック / パロディウスだ 各￥2,583
アメリカ横断ウルトラクイズ ￥2,705
ダブルドラゴン / ファミスタ / ボンバーボーイ / Ｒ－ＴＹＰＥ / ツインビーだ 各￥2,719 / SDガンダムGARMS / ＳＤ国盗り物語 / モンスターメーカー / ロックマンワールド
アスミッくんワールドII / 人生ゲーム伝説 各￥2,840
ネメシスII / 悪魔城ドラキュラII 各￥2,952 / ＤＸちびまる子ちゃんワールド / コナミックゴルフ / ＳＤガンダム外伝ラクロアンヒーローズ / ファステストラップ
ＤＸ馬券王 ￥2,980
プロ野球スタジアム'91 ￥3,262
忍者龍剣伝 ・ ウルティマＧＢ / ロックマンワールドII / モノポリー / アメリカ横断ウルトラクイズII / 桃太郎伝説外伝 / きんぎょ注意報 / ナムコクラシック 各☎ / ウルトラマン / がんばれゴエモン / ＳａＧａIII完結編

ゲームギアソフト

ウッディポップ / THE プロ野球'91 各￥980
ハレーウォーズ / サイキックワールド 各￥1,500
キネティックコネクション / ポッププレイカー 各￥1,980
スクウィーク / 琉球 ・ 紫禁城 各￥2,583
マッピー ・ コラムス / ドラゴンクリスタル / パット＆パター 各￥2,625
ギャラガ'91 / 忍者外伝 各￥2,800
THE GG 忍 / タイトーチェイスHQ 各￥3,040 / ミッキーマウス
クニちゃんのゲーム天国 / ソニック・ザ・ヘッジホッグ 各☎

スーパーファミコンソフト

ポピュラス / ＢＩＧ ＲＵＮ 各￥3,980 / ジャンボ尾崎のホールインワン
Ｆ－ＺＥＲＯ ￥4,500
ＳＤザグレイトバトル / ボンバザル 各￥4,980 / ハイパーゾーン
スーパースタジアム ・ エリア88 / 機動戦士ガンダムＦ91 / スーパーマリオワールド / スーパーE.D.F 各￥5,980
グラディウスIII ￥6,058
スーパーR・TYPE / ダライアスツイン 各￥6,375
イースIII / 森田将棋 各￥6,980 / レミングス
バトルドッジボール / 超魔界村 / 悪魔城ドラキュラ / スーパー三国志II / がんばれゴエモン雪姫救出絵巻 / ドラッケン / ファイナルファンタジーIV / ディメンションフォース / スーパーフォーメーションサッカー / スーパー信長の野望・武将風雲録 / ラグーン ・ ＳＤガンダム外伝 / ゼルダの伝説 ・ シムアース / バトルコマンダー 各☎ / 高橋名人の大冒険島

CD-ROM²ソフト

ガルクライトＴＤＦ・２ / エルディス 各￥2,980 / 魔晶伝紀ラ・ヴァルー
イースIII / 戦国関東三国志 / 魔笛伝説アストラリウス 各￥3,980 / 三国志英傑天下に臨む / シャーロックホームズ探偵講座
ハイグレネイダー / らんま½ 各￥4,740
ロードスピリッツ / バスティール 各￥4,980 / 大旋風カスタム
JBハロルド殺人倶楽部 / 太平記 各￥5,180 / 秘宝伝説クリスの冒険
BURAI 八玉の勇士伝説 / クイズアベニューI・II / コズミックファンタジーI・II / スーパーシュヴァルツシルト / エフェラ＆ジリオラ 各☎ / クイズまるごとTHEワールド / らんま½とらわれの花嫁 / ヴァリスIV ・ コブラII / ロードオブ・ウォース

スーパーCDRソフト

ドラゴンスレイヤー ・ 天使の詩 / 熱血高校ＣＤサッカー番外編 / プリンス・オブ・ペルシャ / Ｒ－ＴＹＰＥ 各☎ / なりトレ'92 / 斬・陽炎の時代 / ＳＣＤ体験ソフト集

メガドライブソフト

ゲイングランド・ヴェリテックス / ポピュラス・ぷっとびターボ大冒険 / グラナダ 各￥1,980 / 斬・夜叉円舞曲
マイケルジャクソンムーンウォーカー / シャドーダンサー・シーザーの野望 / バハムート戦記 各￥2,980 / ボナンザブラザーズ
アイ・ラブ・ミッキーマウス / クラックス 各￥3,600
コラムス ￥3,850
ＯＵＴ ＲＵＮ・レンタヒーロー / TEL TEFスタジアム / ファンタシースターIII 各￥3,980 / 魔物ハンター妖子 / シャイニング・アンド・ザ・ダクネス
デンジャラスシード / ワードナの森スペシャル 各￥4,200
メガトラックス / ディックトレイシー / ジュエルマスター 各￥4,500 / ベアナックル / 大旋風
アドバンスド大戦略 / ギャラクシーフォースII / 究極タイガー / セイントソード 各￥4,980 / 宇宙戦艦ゴモラ / 火激
スーパー大戦略 / ルナーク 各￥5,100 / スーパーエアウルフ
マーベルランド / 戦場の狼II 各￥5,250
ヴァリスIII / ゼロウイング 各￥5,600 / ファステストワン
サンダーフォックス / 雷電伝説 各￥5,980 / ブルーアルマナック
ファイティングマスターズ・イースIII / ローリングサンダーII・ファンタジア / スーパーモナコGP・忍者武雷伝説 / ソニック・ザ・ヘッジホッグ 各☎ / スーパーリーグ'91 / ゴールデンアックスII / 信長の野望 武将風雲録

メガCDソフト

惑星ウッドストックファンキーホラーバンド / ヘビーノヴァ・アーネストエバンス / ノスタルジア1907 ・ 天下布武 / ソルフィース 各☎ / 精霊神世紀フェイエリア

PCエンジンソフト

（ＳＧ）バトルエース ￥980
天聖龍 ￥1,980
ファイナルソルジャー / パワーイレブン / 大旋風 各￥2,980 / カットビ宅配くん
桃太郎伝説ターボ / パズルボーイ / エターナルシティー 各￥3,980 / コラムス / DEAD MOON
スーパー桃太郎電鉄 / ワールドサーキット 各￥4,380
にこにこプン / スクウィーク 各￥4,800 / ラビオレプススペシャル / Ｆ１トリプルバトル
ＴＶスポーツフットボール / チャンピオンレスラー / イメージファイト / ファイティングラン 各￥4,980 / ガダッシュ / 桃太郎活劇
メタルストーカー / レーシング魂 各￥5,250
ポピュラス / サンダーブレード 各￥5,400 / 桃太郎伝説II
森田将棋ＰＣ / バリスティックス / 熱血高校ドッジボール部番外編 / ゼロヨンチャンプ ・ 沙羅曼蛇 / スーパー桃太郎電鉄II / ＯＵＴ ＲＵＮ 各☎ / ドラゴンセイバー / ドラえもんのび太のドラビアンナイト / ワラビー / スパイラルウェーブ / ゲンジ通信あげだま

部品

(FC)I・II各コントローラー	☎	(PC)マルチタップ	￥1,980
(FC)ＲＦスイッチブースター	￥1,300	(PC)ターボパッドブラック・グレー各	￥2,180
(FC)ＡＣアダプター	￥1,300	(PC)ＲＦユニット	☎
(FC)十字・ＡＢ各ゴム	☎	(PC)アベニューパット３	￥2,390
スーパーツインブースター	☎	(PC)天の声２	☎
ゲームセレクター	☎	(PC)天の声バンク	☎
ＡＶセレクター	￥1,984	(CDR)スーパーシステムカード	☎
(GB)充電式アダプター	☎	(DUO)モニター	☎
(GB)ハイパーボーイ	☎	(SFC)ステレオ・S端子各ケーブル 各	☎
(GB)ライトボーイ	￥1,926	(SFC)ジョイスティックJB−KING	☎
(GB)ワイドボーイ	￥1,184	(SFC)アスキーパット	☎
(GG)ＴＶチューナー	￥9,900	(SFC)ジョイスティックXE−1 SFC	☎
(GG)ワイドギア	￥1,424		
(GT)ＴＶチューナー	￥11,840		
(GT)ＡＣアダプター	￥2,500		
(MD)ＲＦオートスイッチBOX	￥1,800		
(MD)アスキーメガパット	￥2,000		
(PC)十字・I・IIスタート各ゴム 各	￥50		

ＶＡテレビ Ｃ−14Ｒ24 ビデオ端子付14インチ（ＮＥＣ）（19インチもあります ☎） **￥29,800**

★売り切れる場合もありますので電話で確認してネ★

信頼と実績の ファミコンショップ ワーロード

〒464 名古屋市千種区今池5-22-16

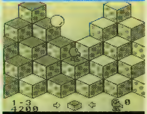
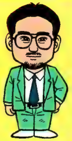
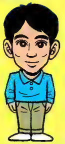
通信販売専用電話 ☎052-733-1996(代)

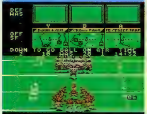
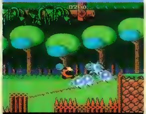
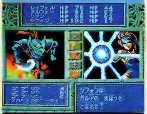
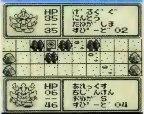
受付時間／AM10:00〜PM8:00（日・祝日も受付!）

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

1月13日～1月19日

評論家		ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	スーパーファンタジーゾーン	Q·bert
発売日		1月14日	1月14日	1月14日
作品		 メガドライブカートリッジ ナムコ 6000円	 メガドライブカートリッジ サン電子 6800円	 ゲームボーイカートリッジ ジャレコ 3900円(込)
		大人気アニメをもとにしたボードゲーム。まるちゃんたちが買い物をしながらニコニコポイントを集めていく。品物を集めて、役を作ると高ポイント。	アーケードで大ヒットした、シューティングゲームのメガドライブ版。前線基地をすべて破壊し、次に登場するボスを倒せば、ステージクリアーとなる。	謎の生物が主人公のアクションパズル。階段状に積み上げられた床の色を、敵の追撃をかわしながら、すべて塗り変えると1面クリアーとなる。全64面。
浜村通信 	『女神転生』のＣＤが出たのだ。『I』、『II』の曲がアレンジ収録されてんだけど、このタイトルが、すかしててヨイのだ。城内のテーマが『午前2時の迷宮』、武器屋が『前科者』、邪教の館が『導き』。ヨイでしょ。もちろんサウンドのデキもグッド。ファンなら絶対買いだよ。	『桃鉄』の要領で各地を回り、役に沿って商品を揃えればポイントになるのだ。ボード上の移動に偶然の要素が高すぎるのは残念。もうちょっと融通性があったら、戦略が立てられてよかったのに。うれしいとき、悲しいときには、まる子たちが"いかにも!!"な表情で現われるのは楽しいね。	マニア関係の人は、「ボスのアルゴリズムがヌルイ」とか文句いってるみたいだけど、それは『ファンタジーゾーン』への期待が大きすぎたからなんじゃないかな。普通に期待してプレーしたボクには、けっこう楽しめたぞ。グラフィックもゴージャスで楽しかったしね。難しかったけど。	懐かしい～なぁ。7年くらい前にAPPLEIIでやったんだけど、当時夢中になってやったの、覚えてるよ。確かにいまプレーしてみると、「いまどき……」な感じがしないでもない。でも、ひまつぶしには丁度いいと思う。目にも負担かからないし、ゲームボーイにはぴったりなのでは。
アルツ鈴木 	'91年の初プレーゲームは、『ファミスタ'90』だったな。'92年ももちろん『ファミスタ'91』。よっぽど好きなのか、ばかなのか？　どっちでもいいけど、おぞうにはやっぱりおすましだと思う。おもちは2個入り。かまぼこと鳥肉も入っていたほうがいいな。	ファミコン版とほとんど変わらないゲーム。もとのゲームがよほど完成されていたのならともかく、もひとつ練られていなかったものをほぼそのまま出したんじゃ、納得しないでしょ。どちらかひとつ持っていれば、十分。ボクはファミコン好きだから、ファミコン版かな。	いい線いってるとは思うけど、それだけなんだよね。もしいま、前作の『ファンタジーゾーン』とこれのふたつのソフトがあったら、前作を遊んじゃうだろうな。斬新さという点で、前作のほうが上だと思うんだよね。前作を超えられなかったって感じ……。とりあえず、佳作ってとこ。	これまた懐かしいゲームがゲームボーイになったもんだ。といっても、ボクがよく遊んだのはＭＳＸ版。これと違って、下のブロックが回転するタイプだったんだけど、けっこうはまってたなぁ。ゲームボーイ版のステージ間に出てくるデモが、シュールでなかなかいいぞ。
渡辺美紀 	昨日、ついに25歳になってしまいました。四捨五入すると30歳……。やばいよな～、わりと。ゲームばっかりして遊んでていいのかしら。でも、お仕事でもあるんだからしかたないわね。へへ～んだ、うらやましい？　あ、そうそう、プレゼントは今年いっぱい受け付けるわ。	う～ん。『桃鉄』のキャラがまるちゃんたちになっただけなんだよね。でも、『桃鉄』のレベルには残念ながら到達していない。そんな感じ。せっかくまるちゃんをキャラに使っているのに、それがぜんぜん活かされてない気がする。キャラの顔もイマイチでかわいくないなあ。	ハイパー難しいこのゲーム。ま、私なんかとても太刀打ちできる相手じゃありませんね。イージーモードにしても、できないもんはできない。オパオパが弱すぎだよ～。デモで立ち上がったときは強そうだったのに。腕に自信のある人向けですな。パステル調の絵はキレイなんだけど。	ヘンな主人公のアクションゲーム。そいつが死のダイブをしちゃったときの声が、断末魔の叫びみたいで笑える。レベルクリアー時に見られるミニムービーの続きが気になるけど、先に進めまへんがな、アンタ。そのステージからコンティニューできたらなあ。う～、続きが～。
TACOX 	本屋でつける文庫本のブックカバーに、折り込み部分がはがきになってるタイプがあるけど、これははがきを出したらブックカバーとして使えなくなるのではなかろーか。家の文庫本調べたらこの手のタイプがけっこうあったぞ。はがき出さないからべつにいいけど。	ただのボードゲーム。それなりに遊べちゃうのは、やはりキャラクターがいいからなんだろう。グラフィックの使いかたがとても効果的だし、あの世界も豊かに表現されていてよい感じ。システムに甘さを感じてしまうところもあるけど、それも許せる。おもちゃっぽくてよい。	名作のアレンジバージョン。偉大な親のツボを押えたアレンジには好感が持てる。ただ、ボスとか雑魚とか、個性的なものを狙ったものの……って感じがするのだ。ちょっとはずしたかな、って。『ファンタジーゾーン』ほど洗練されてないんじゃないかなあ。おもしろいんだけどね。	そうとう昔のビデオゲームの移植。まったく忠実に、というわけではないけれど、ツボを押さえた移植はオールドゲーム馬鹿には嬉しいかぎり。スクロールしちゃうのが最初気になったけど、慣れちゃえば不都合はない。もっともいま見るとやっぱ地味なゲームだね、これ。好きだけど。

1月17日	1月17日	1月24日	1月18日	
プロフットボール	**ミズバク大冒険**	**精霊世紀フェイエリア**	**SDガンダム SD戦国伝2天下統一編**	**Best Picks of The Week**
				
スーパーファミコンカートリッジ イマジニア 7900円	PCエンジンHuカード タイトー 7200円	メガドライブCD-ROM ウルフチーム 7400円	ゲームボーイバックアップカートリッジ バンダイ 4800円[込]	
海外から移植の、見下ろし型の3D画面で展開するフットボールゲーム。試合中のフォーメーションは、攻守合わせて80種類も用意されているのだ。	カバのヒポポが活躍するアクションゲーム。ファイアーサタンからウッディレイクを守るため、ミズバクという水風船のような武器を片手に、冒険する。	フェイエリアという世界を舞台にしたファンタジーRPG。物語が進むにつれてフィールドが変化していくのが特徴。アニメーションを多用した戦闘も見物。	おなじみのSDガンダムたちが登場する戦国シミュレーションゲームの続編。戦闘シーンはトップビューのアクションに切り替わる。対戦プレーも可能。	新年っていいやね。すべて初めからやり直せる気がするもんな。去年イヤなことがあった人は、この機会にリセットかけよう。努力しだいで再スタート可能だぜ。
ジェネシス版からの移植。でもあっちをやりこんだ人間の話によると、移植のデキはあんまりよくないみたい。実際プレーしても、画面が滑らか、かつスピーディーに動くのは確かにうれしいけど、残念ながらそれに目がついていかないんだな。自在に選手を動かせないんじゃなぁ。	武器が水の塊ってのがユニーク。投げた水の勢いで水車を回し、イカダを進めるとか。動作そのものが楽しいってのは、アクションゲームの基本。この調子でフィールドの仕掛けのほうも凝ってくれたら、もっと楽しかったんだけど。どーでもいいけど、この主人公、カバにゃ見えない。	ストーリー重視。超オーソドックスRPG。グラフィックはいい線いってるし、ストーリーのデキもまあまあ。そこそこ遊べる。でも、戦闘のたびにCDを読むんだけど、この遅さは気になった。メガCDって、この待ち時間の短さがウリだってはず。ユーザーの期待レベルはもっと高いぞ。	シミュレーションっつーよりも、将棋。コマを進め、戦闘はアクションゲームに。ルールが簡単で覚えやすいのは、低年齢層への配慮なんだろうな。ただ、かんじんのアクションゲームが、若干ちゃちい。敵が見えにくいうえ、攻撃も単調。個々のキャラへの感情移入がないと辛いね。	シューティングファンにはお買い物シューティングの元祖『ファンタジーゾーン』。専用ジョイスティックもあると、さらに楽しげ。フットボールに深い理解があるなら『プロフットボール』。そんなとこかなぁ、今週は。
たくさんの選手たちがフィールド上を動き回るわりに、処理速度が遅くなっていない。それだけスピーディーにゲームの展開を楽しめるので、とてもよい。ただ、パスを出したときなど、ボールや選手がコマ送りのように動くので、非常に遊びづらいんだよね。もっとスムースに！	あまりかばに見えない、かわいらしいかばが主人公。このほのぼのした雰囲気は、同社の『ドンドコドン』に通じる。ボクは好きだな、こういうの。もう少し動きがスピーディーだったら、もっとよかったと思う。3面くらいから、かなり難しくなっちゃうのも気になったけど……。	とにかく敵が出現しすぎる。ちょっと歩いただけで、もうすぐ出る。パチンコの玉もこれくらいすぐ出ればいいのになぁ、なんて思っちゃうくらいにね。ただでさえ、戦闘の初めと終わりのCDのアクセスが気になるのに、それが度重なるとイライラがたまっちゃうんだよね。	SDガンダムのアクションシミュレーションゲーム。このシリーズの売りは、武者ガンダムのキャラクターとアクションシーンにあると思う。なのに、そのアクションの操作性が悪く、目の前にいると思われる敵を攻撃するのに四苦八苦。ボクは最後までやる気にはならなかった。	『Q・bert』はいいよね。あのたこみたいなキャラクターといい、そぼくな感じのするゲーム画面。ゲームも熱くなれるし。最近めずらしい、ゲーム内容で勝負できる1本だな。でも、短気な人にはむかないかも？
いろいろなモードがあり、上級者も初心者も楽しめるようです。タッチダウンを決めたときの選手のパフォーマンスが、いかにもアメリカって感じ。よいね。ただ、ロングパス時のボールや選手の動きがぎこちなく、パスを受け止めるのがたいへんなの。私が下手なだけなのかしら……。	カモノハシに似たカバ(！)が、水の爆弾を武器に戦うワケだが、このカバがカワイイ。ジャンプの際、上目使いになりマヌケ。敵もファンシーなヤツばかりだから、ほのぼの気分でプレーできる。やられてもその場所から再スタートだし、コンティニュー回数も多い。うれしいよね。	オープニングデモや音楽に心はウキウキはずみます。戦闘シーンが新しい感じでよいけど、敵に遭いすぎるところはうんざり。ただでさえ、戦闘のたびにアクセスされてげんなりなのに……。ところでさー、ストーリーがのっけから強引すぎじゃないー？こーゆーの、もう流行らないよ。	ゲームボーイ＆子供向けということで、単純なシミュレーションゲームです。そこまではよい。でも、戦闘がアクション。これがツライ。どれがどうヒットしてるのか、まったくわからん。しかも敵の数は最初っから多い。で、強い。細かく動きまわるから目は疲れる……。キビシイ。	うーん、今週は見送りかしら。でも『Q・bert』はちょいと気になる。ただしレベル4ぐらいで、かなり難しくなってしまうので、根気があり、負けん気の強い人にオススメするよん。あとはお好みでどうぞ、ってとこ。
とてもよく作り込まれたアメフトゲーム。フィールドがちょっと汚いのが気になるけど、ゲーム本編にはまったく影響なし。コマンドの選択もわかりやすくて操作しやすいし、ビデオのような再生モードがグー。やるなエレクトリック・アーツって感じだ。本場の臭いがするなあ。	これも業務用の移植。水がドバドバ流れるのがこのゲームのキモだったよーな記憶があるんだけど、エンジン版はあんまり水が流れない。水爆弾がフツーの飛び道具になっちゃってる。それさえ納得しちゃえばそこそこ楽しめるのでは。そんなに難しくないし、中級者向けかな。	基本的なシステムは『ドラクエ』路線のままで、さほど新しいところはない。唯一、戦闘シーンが目新しいというか珍しいというか、ちょっと変わった見せかたで「ふーん」と思ったけど、慣れちゃうとさらに「ふーん」と感じちゃうレベル。序盤のエンカウントの頻度の高さはチト困る。	シミュレーションゲームっぽくコマを進めてアクションゲームっぽく戦うのだけど、いずれも中途半端。戦略性は感じられないし、戦闘シーンもアクションゲームとは言えないほどアバウトな感じがする。いずれも入門編レベルと考えるのが妥当なのかな。それなら納得できるけど。	いつも友達と遊んでる人には『ちびまる子ちゃん』、ゲーム上級生なら『スーパーファンタジーゾーン』ってところかな。残りのソフトはお好みで選んでみてくださいませ。個人的には『プロフットボール』も好きだが。

※価格の後に［込］マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Software Impression

ソフトウェア インプレッション



ヨッシーのたまご

FC ファミコン	パズル	カートリッジ
	任天堂　発売中　4900円[込]	512キロ

次はアクションゲーム 待ってますヨ(ッシー)

落下型パズルのブームもとっくに去って、もうこの手のゲームは打ち止めかなと思っていたら、なんと大御所任天堂から出てしまった。いざプレーしてみた感想は、確かにおもしろい。単純だけど、これが意外と二重丸なのだ。対戦プレーの白熱度は『ドクターマリオ』に勝るとも劣らない。

でもよくよく考えてみると、なんで今パズルゲーム、なんで今ヨッシーなんだろうっていう疑問にぶつかってしまうんだな。ゲームを分析しちゃえば、(『ハットリス』+たまごの殻のアイディア)÷ヨッシーのフィーチャーリング=『ヨッシーのたまご』になるわけだから、これは明らかにキャラクター先行で開発されたゲームに違いない。

となればさっきの疑問の後者には明解な答えが出る。つまりこれは「ヨッシー」というキャラクターをプロモーションするために作られたソフトなわけだ。

大袈裟にいえば『ヨッシーのたまご』には、任天堂の次世代キャラクター戦略が見え隠れしているということなのである。

任天堂のキャラクター戦略が、つねにマリオを核に進められてきたことはいうまでもないよね。ゲームボーイソフトにはことごとくマリオが登場していたし、スーパーファミコンの第1弾ソフトはやっぱりマリオシリーズだった。これらはキャラクターの人気がソフトのクオリティーに相乗効果となって好結果をもたらしたんだな。

でもそんなマリオも、ゲームウォッチの昔から数えればすでに10年選手。年間経常利益1270億円の世界的優良企業任天堂の金看板をしょって、'90年代を疾走するにはひとりじゃチト辛い。そんな状況になってきたんだろう。そろそろ強力な助っ人が欲しい。

そこで白羽の矢がたったのがヨッシーだったわけだ。あとはみんなも知っているように『スーパーマリオワールド』で、ヨッシーはそのアイデンティティーを大いにアピールし、任天堂の新キャラクター投入は大成功したといえる。

そして『ヨッシーのたまご』だ。キャラクター戦略的にいえば、このソフトによって任天堂は「これからはヨッシーをメインにしたゲームも出していきますよ」っていうメッセージをぼくらに送っているんだよね。そういう意味では、一番最初の「なんでパズルゲームなのか?」っていう疑問には答えが出ずじまいだけど、近い将来たとえばヨッシーが主人公のアクションゲームが出るかもしれない。そんな欲ばりな期待が、いやでも高まっちゃうぞ。

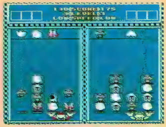
ドンキーコングからマリオが、マリオからヨッシーが、任天堂のキャラクターの層がどんどん厚くなっていく。この構図は1930年代のディズニー映画とまったく同じ。昨日の脇役が今日の主役に、そうやってディズニーのキャラクターたちは長い年月をかけて、個々の力を身につけていったんだよね。

今や電脳時代のミッキーマウスと呼ばれるマリオ。さしずめヨッシーは愛犬プルートの役まわりだ。この愛すべき恐竜を、任天堂にはじっくり育ててほしいな。いいゲームの中でいきいき動いてるヨッシーにこれからも会いたいものだ。

上村ナオミ(ループル7万5千円)



⬆ゲームシステムが初めにあり、後からキャラクターをのせた『ドクターマリオ』。



⬇キャラクター設定がソフトの内容より先行して作られた『ヨッシーのたまご』。







平成天才バカボン

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	ナムコ　発売中　5800円	2メガ

21世紀のキーマンはバカ!!
バカ野郎こそトレンディー

狭い歩道に横一列になって、ペチャクチャしゃべりながらチンタラ歩いている女子高生。混雑しているキップの販売機のまえでサイフのなかからノロノロと小銭を用意するおばさん。まったくなんで世の中はバカばっかりなんだぁ。ちょっとは人のことを考えて行動しろよな。プンプン。

そんなバカにもいろいろな種類があると思うのだが、人を不愉快にさせるバカが一番バカだ。バカにバカって言っても中和されちゃうからしょうがないな。逆に人を愉快にさせるバカもいると思う。まだ、同じバカでもこっちのバカのほうが愛着がわく。

編集部の青山ガゾーは自分で自分のことをバカと認めている。それにはワケがあって、仕事で失敗をしたときに、「自分はバカですから……」の一言で片付いてしまうからだそうだ。いつも奇想天外な行動をとる青山ガゾーは愉快なバカの分類に入るといえよう。

『天才バカボン』のバカボンのパパも、青山ガゾーと同じく愉快なバカのひとりだ。ボクは『平成天才バカボン』のまえにテレビで放映されていた『元祖天才バカボン』のころから、バカボンパパのバカさ加減がスキだった。いまのアニメってバカバカしさが少ないよね。アニメに限らずテレビ番組全体にいえることだけど。ボクは、いま流行っているギャグよりもひと昔まえのバカバカしいギャグが大スキである。うんこちんちん……。

この『平成天才バカボン』には、ボクが大スキなバカバカしさのエッセンスがたっぷりと入っているのだ。主人公はもちろんバカボンのパパ。パパが走れば足が渦巻きになるし、パパが壁にぶつかれば紙みたいにペラペラになってしまう。パパがアイテムの牛乳を飲むときは、腰に手を当ててグビグビ飲むし、パパが敵にダメージを受けると目玉が飛び出るのだ。こんな、お約束的なバカバカしさがよい。そんなバカバカしい行動がはえるのも、キャラクターの動きのよさがあってこそ、と思うんだな。右上の写真を見てもらえばわかると思うけど、バカボンパパの動きのパターンが多いでしょ。パターンが多ければ多いほど、アニメーションと同じくより滑らかな動きになるのだ。

アクションゲームでキャラクターが歩くのに2パターンのグラフィックしか使っていないのって、なんかビンボーくさいじゃない。いくら色数を使っていて、見た目がゴージャスでもボクはビンボーくさく思えてしまう。そのゲームがおもしろい、おもしろくないと言っているのではない。とにかくビンボーくさいのだ。

ほんと日本のアニメとアメリカのアニメくらいの差があると思う。日本のアニメっていうのはアメリカのアニメと比べると、1秒あたりのコマ数が少ないんだって。ディズニーのアニメを見ればわかるとおり、日本のアニメじゃあんな滑らかな動きはしないでしょ。ほんとムムウだよね。

だから、キャラクターの動きのよい『平成天才バカボン』はとってもゴージャス。バカに対するこだわりがにじみ出てる。でも背景のグラフィックがちょっとビンボーくさいかな？　もうちょっと……ね。こんなことをいっていると、「これだからトーシロはイヤなんだよ。プログラミングの関係上しょうがないんだよ」といわれてしまいそうだ。このままじゃ、身もフタも鍋なので話を変えよう。

ガチャン!!　いまの音は話を切り変えた音だ。不思議なことにこのゲーム、ゲームオーバーになると、「ちくしょうもう一回!!」って気持ちになるんだよね。ゲームオーバーになった悔しさから「もう一回」って気持ちになるのもあるんだけど、多彩なキャラクターの魅力に引かれて「もう一回」となる場合もある。ほんと一部始終バカバカしい変なキャラクターばっかり登場するんだよね。さっきも言ったけどバカバカしいの大スキ。バカと天才は紙一重というようにバカのなかにもキラリと光る何かがあるのかもしれない。

ローリング内沢(ドリフ)







メガドライブがあるなら一度はプレーせよ

ラングリッサー

メガドライブ	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	メサイヤ　発売中　7300円	4メガ

やあ、みんなこんちは、エチゲ石井だよ。インプレ初登場、どうぞよろしく。……という書き出しで始まったけどホントのこというとこんな名前イヤなんだ。名前の由来はエッチゲームが好きだから、だって。編集部の某氏にむりやりつけられちゃったのだ。コワい先輩を持つとたいへんだよね。でも本当は好きだけど……。

さて『ラングリッサー』だ。ちまたではこのゲームのこと『ファイアーエムブレム』にクリソツだなんて言ってるのをよく耳にする。オレの回りでプレーしたことのある友人たちに限ってのことなんだけどね。まぁ、たしかに似てるところは多いわな。ストーリー展開とか、キャラクターのクラスチェンジがあるところなんて。

といってもただのパクリゲームじゃない。ちゃーんと特徴的なシステムが導入されてるのだ。それが何かってえと、傭兵雇用システムとでも言おうか（取説には〝指揮官ルールの採用〟って書いてあるけど、ゴロがいいのでオレはこう呼んでいる）。シナリオの最初でそれぞれの指揮官に兵を雇わせる。そのシナリオに出てくる地形などを考慮して、どんな兵隊を雇うか選んでいくわけ。兵隊はつねに指揮官キャラの決めた命令コマンドに従って動く。だから移動のコマンドにしておけばあとをついてくるし、防御にしとけば自分を守って、戦いに行かなくなる。いちいちすべての兵隊を、プレーヤーが動かす手間をはぶいてる。こりゃあ楽チン。こんなようなこと思った人多いんじゃないのかな？

あともうひとつうれしい点。『ラングリッサー』は、『ファイアーエムブレム』と違って自分のユニットが極端に少ない。最後のシナリオ（全20面）までいっても、主人公の仲間になるキャラクターは8人しかいないのだ（ストーリーの関係もあるけど）。8人という数を聞いて『マスターオブモンスターズ』などやった人はかなり少ないように感じられるかもしれない。でもこのゲームの場合は、キャラクターの人数なんてこれでちょうどよいようになってるのだ。足りない分を傭兵で補ってるわけ。ちゃんとバランスが取れてるんだな。

だってさ、考えても見てくれよ。『ファイアーエムブレム』なんか一面ごとにふたりぐらいずつ仲間になるもんだから、ユニットが30以上になって余っちゃうんだよね。それらすべてを成長させるわけにもいかないだろ？　その点、こっちは均等にレベルアップさせられるぐらいの数だから感情移入度も違ってくる。どうせ育てるなら愛着を持ってキャラクター育てしたいもんな。でも、オレはオタク君みたいに、いちいち自分で考えた名前をユニットに付けて呼んでたわけじゃないから勘違いしないよーに。そこまでオタクじゃないっすよ（でもエッチゲームは好きだけど）。

オレはそもそも、時間のかかるシミュレーション関係のゲームを、めったにやらない。でもこのゲームにはハマった。しばらくの間、目を赤く充血させて会社に出勤してたもの。しかし、だ。これだけやりこんだんだから、当然不満もあるわけで……。

えーと、このゲームのジャンルが、いわゆるファンタジーRPGシミュレーションてのだから、どうしても先駆者である『ファイアーエムブレム』に似ていると言われるのはしょうがない。にしても、なにもストーリーまで似せちゃうことはないと思うんだよなぁ。悪者に国を乗っ取られて、何とか生き延びたその国の王子が仕返しするなんて、マンマじゃん！　それにそんなストーリーって、安易すぎはしないかい？　もうちょっと練ったストーリーはないのかな？　せっかくいいシステムがあるゲームなんだから、使い古されたパターンを流用するんじゃなくて、シナリオも斬新にいってほしかったのだ。

とにもかくにも『ファイアーエムブレム』も続編が発売されることも決まってることだし、『ラングリッサー』もよりパワーアップした次回作を出すしかないよね。メサイヤさん、楽しみにして待ってるんでよろしく！

エチゲ石井（ホントは毛じゃない）

戦う傭兵君たちの一日を探る！

本文でも触れたけど、このゲームはお金で兵隊を雇っていくわけだ。ここで傭兵とは何かと言うと、金で雇われ洗浄、もとい戦場へと向かっていく命知らずの男たちのことだ。そんな彼らの雄姿を『ラングリッサー』のなかで垣間見ることができる。というわけで、今回は特別に彼らの戦いぶりをのぞくことに成功したので、そのようすを順を追って説明して行くことにしよう。



⬆この画面でそのシナリオにあった兵隊を考えて選んでくわけだ。

行け行け傭兵!!



⬆ジャジャーン、うぉりゃー敵の指令官に向かってトツゲキー。一気にぶっつぶしちまえ。なーんて威勢よく突っ込んだけど。



⬇うああっ。強すぎるーっ。アッというまに全滅してもうたよ。こうして彼らはゴーヘヴンになっちまった。いとあわれよのう。

あわれ……

ゲームバトルロイヤル

緊急対談!!

今号のタイトル **ゼルダの伝説 神々のトライフォース**

ディスクシステムで一世を風靡したあの名作が帰ってきた。前作のいいところはそのまま活かし、スーパーファミコンならではの見せどころもたくさん入った、ぜいたく極まりない1本だ。



任天堂　発売中　8000円[込]

お気に入り場面星の数ほど！

『ゼルダの伝説』が発売されてから4日たった11月25日、都内某青山の某中華料理店において、ソフトのCMを担当したスチャダラパーの緊急座談会が催された。スタジオ収録とゲームで徹夜続きの彼らだったが、『ゼルダ』への熱い気持ちを一気に語ってくれたのだ。

ボーズ　発売前から相当期待してたんだよね。自分たちでCMの音楽とか担当していたりしてたしね。こういうカンジだったらいいのになとか考えていた。CM中、リンクがクルクル回っていたでしょ。アレはゲームでもあるなと思ってた。あとはね、前作と比べて簡単になったらやだなと思ってた。

アニ　ほほう。言うねぇ(笑)。オレは、ナゾ解きは簡単になっちゃうかなぁって思ってた。

ボーズ　え、うそ。ボクはビックリするほど難しいんだろうなって思ってた。『マリオ』やったときもビックリしたじゃん。で、プレーした感想は、やっぱりナゾ解きが難しいでやんの。

アニ　そうだね。

ボーズ　でもさぁ、ボクらCM担当したから発売日まえに『ゼルダ』をもらえると思ってたからなぁ。任天堂からCMの話が来て、この時期だと絶対『ゼルダ』だ、なんていって、そのとおりだったし。すごく期待してたんだよね。でも、ぜんぜんもらえやしない。結局発売日に2個もらったんだけどね。

シンコ　オレ、始めたのは昨日だよ(苦笑)。

ボーズ　ねぇ(笑)。家庭に1個しかなかったんだもんね。

シンコ　年上優先ってことでさぁ。

アニ　シンコさぁ、「オレは後でいいよ」とか言ってたじゃない。

ボーズ　んで、どこまでいったんだっけシンコは。

アニ　シンコは、まだゼルダ姫を連れていないんだよ。

全員　(大爆笑)

シンコ　でも、城には入ったよ。

ボーズ　城には、って最初に城に入るんだよ！

シンコ　んで、本当に雨が降っているみたいな絵と音で、最初からスゲーと思ったんだ。

ボーズ　そうそうそう。

アニ　オープニングね。

ボーズ　水のなかに入ると、音がパチャパチャいうのも、臨場感があってよかったね。

シンコ　あと、音が左右にさ。

ボーズ　音が左右に移動するのはスゴイよね。回転斬りとかすると、かっこいい音を出すんだ。

アニ　あれさ、画面の右側にいると右から音が聞こえるんだよね。

シンコ　ボクはフックショットも気に入った。

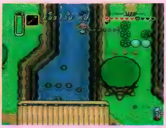
ボーズ　フックショットもいいねえ、あの音もアクションも。んで(シンコに向かって)見たの？

シンコ　うん、見てはいるよ(笑)。

ボーズ　見ただけね(爆笑)。ボクはね、回転斬りはスゲェ気に入った。ためて斬ったりするのも。爆弾投げれるのもいいって、ん、動きは全部いいってことかな？

アニ　ほかには、まよいの森でマスターソードを手に入れると霧が晴れるとかね。いちいち言ってたらキリがないくらい。苦労したところも今じゃスキだし。

ボーズ　とにかく動きね！



⬆フックショットで向こう側に渡れるなんて最初は思いつかないよね。

早解きの結果はいかに？

ボーズ　シンコはどこまでいってるの？

シンコ　ボクはそうだなぁ。オープニングあたりかな(笑)。だから最初のところしか触れられないのよ(笑)。タイトル画面もいいよね。

ボーズ　かっこいいよね。

シンコ　あとななめ見おろしマップが気に入った。

ボーズ　気持ちよくスクロールするしね、ピュっと。

アニ　でも、そんなことで「オオッ!!」とかいってるんだよ。しかもゼルダが家にきてから3日経ってからさ。ぜんぜん画面すら見てないの。で、「おっスゴイじゃない」とかいっちゃってさ(笑)。

シンコ　しょうがないじゃん。

ボーズ　ヒマな時間は同じだっていうのにハードが1台しかない。

シンコ　ボーズは、クリアーするのに何時間かかった？



スチャダラパー『ゼルダ』を語る！

ボーズ　32時間。

アニ　スゴイね。オレはもっとかかってるよ。50時間くらいかな？

ボーズ　今日この対談までは、早くやっとかなきゃ、って思って。いろいろな人と早解きをやった。

アニ　そういえばズルイ人がいてね。おかかえゲーマーを雇って、ズーッとプレーさせて、肝心なところだけ自分でやるの。で、土曜日くらいに終わっちゃってる。

ボーズ　クリスタル取るとこだけ自分で✚ボタンを押していたっていうウワサが……。

アニ　マンガ家の大先生だな。

ボーズ　目を入れるだけ(笑)。

アニ　『マリオ』もそうだったよね。『F-ZERO』も、うちの若い衆が２分切ったよなんてね(笑)。それでおもしろいのかっての。

ボーズ　それにしても『マリオ４』以来だなぁ、こんなに夢中になったゲームって。

シンコ　じゃあオレは２時間で終わらすかな！



⬆ハートのかけらは見つからないほど、見つけようと意地になるものだ。

満足に比べりゃ不満は消える

ボーズ　ちょっとは不満な点も話そうか。あまりないと思うけど。

アニ　オレは赤い敵がヤダな。フィールド画面で槍持って襲ってくる傭兵が。

ボーズ　あれがいやなの(笑)？

アニ　あいつにやられて道で死ぬっていうのはダメなのかな？

ボーズ　あんまりいないよね(笑)。どーにか逃げられるハズだもん。

アニ　あとは鳥。飛んでくるヤツ。

ボーズ　それって苦手な敵のことでしょ。そうじゃなくてさ、ボクはね、もっと長くてもいいかなって。裏面があったりとか。最後まで裏があると思ってたし。ダンジョンとか、地図に出てない部屋があると思ってズーッと探してたし。通れない壁とか、行ってみるとツルンと通れるところがあったじゃない。今回もあるんじゃないかなぁと思って。

アニ　隠し部屋がないんだったら、もうちょっと意地悪なところがあってもよかったよね。

ボーズ　前のヤツって「こんなところにも行けるー!!」っていうのがあって、かえってよかったから。

アニ　前作とどうしても比較しちゃうよね。

ボーズ　そう。でね、「みんなには内緒だよ」がまたあったのね。ボクは涙が出そうになりましたよ(笑)。懐かしくて。セリフまでおんなじにするかね、って。

アニ　キミさぁ、小学生みたいに電車のなかで説明書を読むくらいに入れ込んでんじゃないの？

ボーズ　ボクは基本的に家に帰るまえに説明書は全部読むもん(笑)。キミだってやるじゃない。

アニ　やるけど……。

シンコ　あとはオープニング？

アニ　ハイハイ。

ドキドキ、残ったナゾはいくつ？

ボーズ　ボクまだハート18個なんですよ。キミいくつ？

アニ　17と４分の３個。

ボーズ　そういえば、橋の下でビンをもらったんですけどね。

アニ　あれは見つかりにくいよね。

ボーズ　そこまで行ってもないんだよな、ハートのかけらがあと８つも。かけらだけでいくつあるんだろう。

シンコ　ん？　そうそう、あとハートのかけら２個がなぁ(笑)。うんうん、わかるわかる。

アニ　でもかけらの場所を人から聞くと悔しくない？

ボーズ　悔しい。でも２時間くらい迷っていると、もっと悔しい。

アニ　この２時間なんだったんだぁ！　って。

ボーズ　だから、それを忘れるために射的屋に行っちゃったりして。んで、また我にかえって、ちがーう！　なんてね。

アニ　金貯めたりしてると、何やってんだオレはって。

ボーズ　最後に、ファミ通風に『ゼルダ』に点数をつけるとしたら何点くらいかな？

シンコ　オレはきびしいよ５点！

ボーズ　そういう場合は理由がいるワケじゃない(笑)。ボクは10点。

シンコ　あえて７点とか(笑)。

ボーズ　やってから言えって(笑)。

アニ　ボクも10点だな。

スチャダラパー　ラッピング



MCボーズ

➡ボーカル担当。ほとんどの曲でリードをとる。根っからのゲームフリーク。『ゼルダ』は３人のなかでは最初にクリアーした集中型のパーソナル。
「マントがまだ見つからないんですよ。あれがあれば、のこりのハートも見つかりそうな気がするんだけど。わからないと悔しくて眠れないんですよ」
とのたまう。



スチャダラアニ

⬅ボーカル担当。シンコの実兄。あのリンクスを２台も持っているくらいの筋金入りのゲームフリーク。じつは、『ゼルダ』をまだクリアーしていない。
「もう少しで終わりそうなんですよ。闇の世界の〇〇の×××は倒したんですけどね。CMは音のレベルが低かったんでちょっと不満かな。でも映像はいいね」
とすます。



スウィンギング・シンコ

➡スクラッチ（あのレコード盤を手で回すやつね）担当。アニの実弟。あのリンクスをアニと取り合うほどのゲームフリーク。この日、『ゼルダ』をプレー“させてもらっていない”のは彼だけであった。
「まだオープニングと城のなかで父ちゃんにあったくらいしか見てない。アニがやってるのを横で見てるのもシャクだし」
とスネる。

■スチャダラパーとは？

全員20代前半のラッパー・グループ。ヒップホップのリズムに乗せて、シニカルな歌詞をラップしまくり、現在人気急上昇中。『ゼルダの伝説』のＣＭ音楽を担当。その原曲『ゲームボーイズ』は、ゲーム業界のちょっと痛い裏側を突いていて痛快だ。

Coming Soon 最新ゲーム大紹介



ONE POINT
いろいろな設定によって、ゲームの進行が滞りなく進められる。ストーリー重視の親切RPG。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	エポック社　2月14日発売　9800円	8メガ

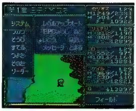
パソコン版からの完全移植だ
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

この『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』はパソコン、PCエンジンへ移植されて大好評を得たゲームなのだ。その人気の秘密といえば、ストーリーのおもしろさにあるのだ。いろいろな人間関係の絡み合いやイベントが、ドラマチックに展開していくぞ。

そしてゲームを支えるシステムがとても親切なのも特徴である。移動速度やオートバトルの設定を変えることで、ゲームをサクサク進めることも、じっくりと取り組むこともできるのだ。かったるいことが嫌いな人でも、気楽に取り組めるRPGだぞ。

いろいろ設定を変えられるのだ

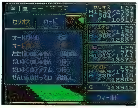
設定を変えられるものは大きく3つにわかれる。ひとつはゲームを始める前に決める難易度。そして、ゲーム中に設定する通常のシステムと戦闘のシステムだ。楽しみかたはいろいろあるぞ。



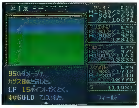
⬅必ず気に入った設定ができるようになっているぞ。

オートバトルで楽々なのだ

レベルアップという作業はじつに面倒なものだ。それというのも、戦闘のわずらわしさによるものだろう。このゲームには、オートバトルモードという便利なものがある。敵と出会ったら、攻撃魔法も、回復魔法も、回復アイテムまでも使ってしまうシロモノなのだ。もちろん設定しだいで、アホみたいに叩くだけの攻撃もできるのだ。たいして強くない敵の出現地帯で大、大いに役立つぞ。



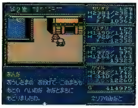
⬅オートバトルモードは、これだけ細かに設定できる。



⬅使うボタンは戦闘終了時に一回だけ。こりゃベンリ。

人々との出会いが楽しいのだ

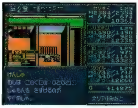
このゲームの醍醐味は、なんといってもそのドラマチックなストーリーにあるだろう。主人公のセリオスひとりで問題を解決することはほとんどない。リュナンやロー、ソニア、ゲイルという仲間と、そのまわりを取り囲む人々がいてこそ、困難な状況を乗り越えることができる。そんな様子に感動してしまうのだ。イベント終了後の人々の対応の変化にも、注目してみるとおもしろいぞ。



⬅そのときどきで人の対応が変化しているのが楽しい。

魔法は賢者から教えてもらうのだ

魔法はレベルアップするごとに覚えるものではない。町や人里離れた一軒家などに住んでいる、賢者から教えてもらうのである。強い賢者にさえ会えれば、低いレベルでも呪文を使うことは可能だ。



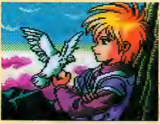
⬅賢者と出会うと、たいていは気軽に教えてくれる。



⬅呪文はひとり7つまでしか書き込めないので注意ね。

序章ストーリー

⬇もうすぐ16歳の誕生日を迎えるセリオス。しかし、すでに魔の手は伸びていた。



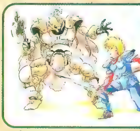
イセルハーサと呼ばれる国がある。大小の島々と大陸、そして青く美しい海がとりまく世界。

イセルハーサの中央に位置するファーレーン王国は、特産物もない小さく貧しい国だった。しかし、心優しきアスエル王のもと、平和な日々が続いていた。

異変は突然、首都ルディアを襲った。モンスターたちが大挙して城に攻め込んできたのだ。なぜか城門のかんぬきは外され、モンスターたちはたやすく城内に侵入。兵士たちとの戦闘になっていった。しかし、夜が明けるころにはモンスターの勢力は衰え、ついには追い払われていった。人々が歓喜するのも束の間、国王の死が伝えられたのだった。

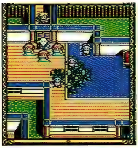
このとき、世継ぎの王子セリオスは6歳。アスエル国王の最期をみとったという側近のアクダムは、王から摂政を任されたといい、セリオスが16歳になる誕生日に王位継承するまで政務を行なうと宣言。セリオスはエルアスタの町で教育されることになった。

それから10年の時が流れた。



第1章 王子の旅立ち

旅立ちの章である。王位継承の日を迎えるセリオス王子が、側近であるアクダムに裏切られたところから始まる。このピンチを救いにきたのがリュナンである。ひそかにふたりで町を抜け出て、レジスタンスの長老に出会う。彼の話によれば、鉱山で強制労働させられている人々を助け出し仲間にすれば、アクダムの政権を倒せるというのだが……。



➡攻めてきたモンスターたちに対し、体を張ってセリオスを守る……。



⬅アクダムの悪政に対するレジスタンスの隠れ家。セリオスの味方だ。

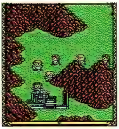


⬅こいつは手強い。強制労働所のベルガの鉱山を取り仕切る司令官だ！

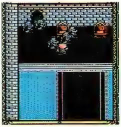


⬅ベルガの司令官を倒すと、捕まっていたゲイルが仲間になるぞ。はたして彼の正体は？

トッテチッテタ〜っと



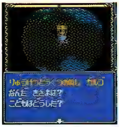
⬅助けだした人々とともに、アクダムのいるルディアを強襲だ。どんどん乗り込むぞ！



➡思わず逃げ出すアクダムたち。うひょひょーん、ザーマーミー。……あ、逃がしちゃマズイんだ。

第2章 沈黙の呪文

国を救いながらもアクダムを逃したセリオスは、アクダムを追う決意をする。仲間になったリュナン、ロー、ゲイルを率いてウォンリーク公国へ。この広大な国を歩き回ると、とある町がモンスターに襲撃される。ここにアクダムが現われるのだが、強力な呪文を繰り出すため歯が立たない。あるモノを手に入れると、アクダムはリーゼルの城へ逃げ込むのだ。ここではローとゲイルの隔絶などがあって、ドキドキする展開となるぞ。

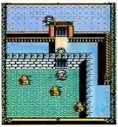


➡ロンドの港の西にある洞窟にいる、こどもを食らうモンスター、ガルゴ。ブッ倒しなさい！

遊んでるヒマはないぞ



⬅賢者なのだが、ゲームに勝たないと呪文を教えてくれない。



⬅ラルファの砦が襲われているぞ！ やつらを倒さないと、砦のなかには入れないぞ。



➡いた、アクダムだ！ しかし、強力な呪文のおかげで手が出ない。ゲイルもいない……。



⬅このグエンの塔に、アクダムを倒すための手がかりが。でも、一筋縄ではいかないのだ。

ボスキャラなお方



⬆この国を荒す張本人ヘルニルド。



➡リーゼルの町はいっけん平和そうに見える。しかし、人々の様子が変な気もするが？

第3章 国王のあかし

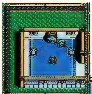
またもアクダムを逃した一行はラヌーラ王国へ。ここでは海賊に捕まったり、リュナンの意外な一面が明らかになったり、どんどん話が展開するぞ。まずは、モンスターに占領されてしまった町を救うことが使命である。



⬅海賊にさらわれたが、どうやらゲイルの知り合いらしい。あ、ソニアが仲間に加わったよ。



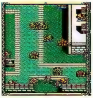
➡城がモンスターに襲われたため、この村に逃げ込んだラヌーラの国王ラフート。情けな……。



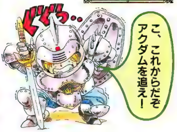
⬅重税の嵐で人々を困らせている、国王の弟ジェルマンと配下のリストン。嫌われ者だ。



➡神々の聖域にモンスターが集まってくる。食い止めろ！



➡ここセリスの町は、モンスターに占領されている。さらわれた国王はここにいるのだ。



もっともっと！ アクション!!

高橋名人の大冒険島



ONE POINT

人気のキャラクター、高橋名人が大活躍するアクションゲームシリーズの4作目だ。

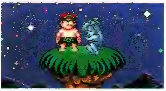
スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	ハドソン　1月11日発売　8500円	8メガ

高橋名人が大活躍するアクションゲームだ。ゲームの目的は、伝説のオノを探し出すこと。そのオノがないと、石に変えられてしまった美しい娘ジーナをもとの体に戻すことはできないのだ。伝説のオノを求めて、高橋名人は丘を越え、洞窟を抜け、海を渡り、山を登る。2種類のジャンプ、泳ぐ、伏せる、といったさまざまなアクションを駆使して進んでいこう。オノやブーメランなどの武器、高速移動ができるスケボー、体力回復のミルクなどさまざまなアイテムがゲームを盛り上げてくれるぞ。

ジーナ石化す！



⬆トロピカル、月夜、小島といえば、りぞーと・らばーの三大要素。



今回の冒険の始まりは、トロピカルな月の夜。恋を語るふたりにも、邪魔はつきもの。だからって、石にしなくてもいいじゃないかー。ここで黙っていては男がすたるぜ。コミカルな格好はしていても、心はハードボイルドな高橋名人であった。



⬆回転！　拡大！　で、大冒険ははじまるのだ。オープニングに続くゲームのほうも、表情豊かな動きを見せてくれるぞ。前作より、ちょっと身長がのびたかんじ。

高橋、アクションしまっす

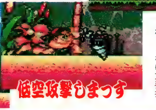
今回は、もともとアメリカのスーパーNES用に開発されたせいもあってか、高橋名人はヒップホップでノリノリのアクションを見せてくれる。打つ、飛ぶ、といった基本的な動作のほかにも、さまざまなアクションを披露してくれる。

スケボーしまっす



➡スケボーに乗ってみよう。2倍速になるぞ。

低空攻撃しまっす



⬅✚ボタンの下でしゃがんで攻撃できる。しゃがみ歩きはできない。しかしこれは重要技。

連射しまっす



➡武器アイテムは続けて取るとパワーアップする。連射もへっちゃら。

これが噂の…



⬆ハイジャン野郎だっ！　いったんしゃがんでおいて、ジャンプボタン。するとハイジャンプするのだ。

お役に立ちたい…

ゲーム中のアイテム類を一挙に紹介だ。回復アイテムは見てのとおりの果物たち。そして武器だが、同じものを、続けて取ると4段階にパワーアップする。4段階目はなんと火の玉だ。こいつは強力だっ！

武器！



⬆ブーメランのほうが少し強力。

回復！



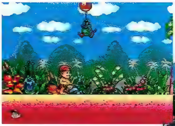
⬆時間がたつと、HPゲージが減っていく。取るべし。

ゴールの星を目指せ!!



STAGE 1

ひとつのステージは全部で3面からなっていて、それぞれにボスがいる。面の途中にも、コンティニューポイントがきざまれているし、なにより時間制限がないのがうれしいね。ステージ1は比較的のんびりしているので、敵のファンキーな攻撃を鑑賞しながらリゾート気分をあじわってくれい！



⬆ステージ1の1面においてもっとも強敵はこのフーセン野郎。



➡石につまずくと、ダメージ3ポイント。





やどかりのように歩き、はえのように飛び、やりを投げる！

おやっ？ これは一体…



➡1面のここでジャンプしてみよう。星が出るぞ。

⬆星を取ると、高橋は準備体操をはじめるのだ。

➡ワープっ！星はボーナスステージの入り口なのだ。

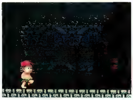


⬆こういう、壊せない敵キャラ（？）が一番イヤ。

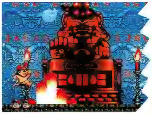
⬇不用意に上を跳び越そうとすると、ゴーッ！まめにたたこうね。



ボスだっ！



➡走れタカハシ！ボスの影が見えるぞ！



⬆口からはく火の玉は、地面を覆う火柱となる。幽霊もいるぞ。



いままでののんびり気分とはうってかわってなかなかハードなボスだ。高橋名人は助走をつけてやると少し高く跳べる。そういったちょっとしたテクが必要だぞ。あとはザコをかわして攻撃だ。まえの面で武器の調整をやっておくと、いいかもしれないね。

STAGE 2



⬅あっ、1面のはじめでお世話になったオワシさんだ。

ステージ2、いよいよ高橋名人の本領発揮だ。バラエティーに富んだ敵の動きと面構成で、大冒険らしくなってくるぞ。また、このステージにはちょっとびっくりするような仕掛けもあるのだ。また高橋名人の華麗なスイミングも見ることができるぞ。



➡ふわふわ移動しながら高橋名人を追いかけてくるぞ。

➡1面のやり投げ男より、ずっとす速いのだった。

⬅高橋名人を見つけるとす速く飛んでくる。

⬅電気ウナギはやっぱり電気を放つのでよく注意しましょう。ビビビビビー。

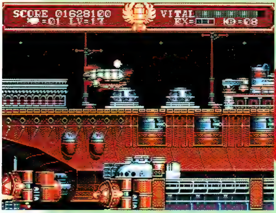
⬅サイン曲線を描いて泳いでいるヒラメ。敵意はないらしいが、ぶつかると死んでしまうので、まったく困ったものだ。



⬆その日、高橋名人は船に乗っていた。寄せる波、揺れる小舟、と、突然!!



⬆タコである。古来より、ゲームにおいて、タコは強敵ということになっている。



ONE POINT

セピア調の美しいビジュアルがうまく挿入されている。映画仕立てのストーリー展開がマル。

MD メガドライブ	シューティング	カートリッジ
	ホット・ビィ　２月14日発売　7800円	８メガ

ハイセンスシューティング

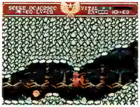
鋼鉄帝国

ホット・ビィのメガドライブ初オリジナル作品は、横スクロールのシューティングゲームだ。

アイテムによって20段階に自機がレベルアップするシステムを採用しているので、シューティングゲームにありがちな、１機やられたらもうおしまい、ということがない。自機には耐久力があり、敵キャラや敵の弾に当たると耐久力が減る。耐久力がなくなると１機破損になるが、残機さえあればその場から再スタートできるぞ。また、オプション機能で、難易度やボタン設定などの変更が可能だ。

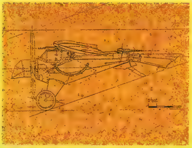
さぁ、大空へ飛び立とう!!

戦闘機タイプのエトピリカ号と飛行船タイプのゼッペロン号。それぞれ、移動速度や耐久力に違いがある。各ステージごとに自機を選択できるので、そのステージに適当な飛行機を選択しよう。自機の攻撃は、ふたつのボタンを使うことにより前後に撃ちわけることができる。搭載兵器には、対空火器と対地火器があり、その攻撃力は自機のレベルによって10段階までパワーアップできるぞ。



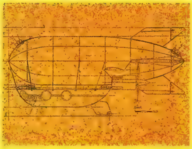
⬅高速スクロール面ではエトピリカ号がいいかな。

エトピリカ号



⬅機銃を装備した鳥型戦闘機。耐久力は低いが、最速を誇る飛行機だ。

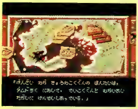
ゼッペロン号



⬅投下機雷を装備した飛行船。移動速度は遅いが、耐久力に優れる。

STORY

科学の力によって飛躍的な発展を遂げた人類は、かつては夢のように思われたことを次々と現実のものとした。だが、科学の発達は兵器の進歩をも促す結果となった。そしてここに、それらを悪用して世界征服を企む男〝独裁者サウロン〟が現われた。



⬆各ステージ開始前に、現在の状況と攻撃目的が知らされる。

アイテム大紹介

アイテムには、耐久力や移動速度をアップさせるものなどがあるのだ。いくつか紹介しよう。



⬅破壊するとアイテムを放出する飛行船。

レベルアップ

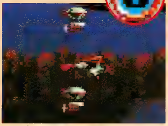
レベルアップは、経験値アイテムを３個獲得することによって１レベル上昇する。レベルアップをすると攻撃力が強化されるぞ。



⬆レベルアップすれば、自機が発射できる弾数と、連射速度が上昇するぞ。

オプション

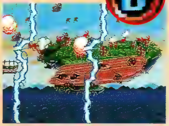
自機の上下に、当たり判定のないオプションが１機ずつ装備される。オプションの攻撃力は自機の攻撃力に比例して強化されていく。



⬆オプションは頼れる味方だ。ボスとの対決時にいてくれると助かるぞ。

イマミオサンダー

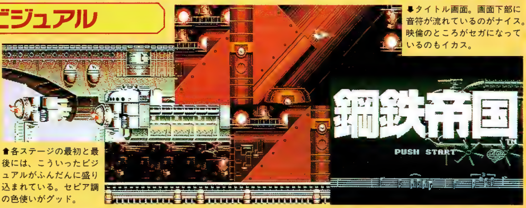
自機が装備している兵器には、画面上のすべての敵にダメージを与えるイマミオサンダーというものがある。アイテムでストックが増える。



⬆大きな爆弾を発射。激しい稲妻が画面上の敵すべてにダメージを与える。

ご機嫌なビジュアル

『鋼鉄帝国』は、近世からみた未来、という独創性に富んだ世界観をモチーフにしている。それは、ゲームの進行を映画仕立てにして見せるということに、たくみに表現されているのだ。そのビジュアルは、まさにハイセンス、かつハイグレードな仕上がりでプレーヤーに迫る。



⬆各ステージの最初と最後には、こういったビジュアルがふんだんに盛り込まれている。セピア調の色使いがグッド。

⬇タイトル画面。画面下部に音符が流れているのがナイス。映倫のところがセガになっているのもイカス。

浪漫飛行へ出発だ!!

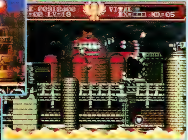
エトピリカ号やゼッペロン号が雄飛するステージは、全部で7つある。各ステージの最初にあるオープニングで、物語の概要を認識しながらゲームを進めよう。敵襲に遭った自国都市での上空や、領土に接近しつつある敵巨大浮遊要塞などとの戦闘が楽しめる。ここでも美麗なビジュアルは健在だ。

物語が展開するとともに、戦闘を繰り広げる舞台も、洋上や上空など転々と移り変わる。また、それに伴ない、登場する敵キャラクターも多種多様な変化を見せる。敵キャラクターは、羽ばたき飛行機や飛行風車、ジェットモグラーなど、どれも奇想天外でインパクトのあるデザインばかりだぞ。



⬅飛空要塞登場。飛行機排出口を破壊せよ。



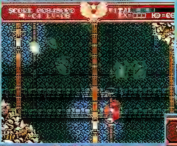


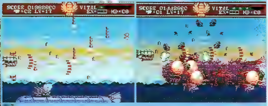




⬇飛行船の下に広がる雲海が、夕日に照らされてとてもきれいだ。







⬆海面から姿をあらわしたので潜水艦かと思いきや、こいつも飛行船だったのか。集中攻撃をお見舞いしてやろう。





⬅空から降ってくる鉄球の雨あられ。うしろの戦艦も、この攻撃で沈没したんだなと思っていると、その元凶が現われた。





ONE POINT

山村美紗原作の、京都を舞台にした推理サスペンス。おいしそうな京料理がいろいろ登場する。

味のある推理アドベンチャー

山村美紗サスペンス 金盞花 京絵皿殺人事件

PCエンジン	アドベンチャー	スーパーCD·ROM²
	ナグザット　2月下旬発売　7200円	

サスペンスの女王、山村美紗原作の推理アドベンチャーゲームが、CD-ROMで登場だ。主人公はグルメ情報誌の女性記者で、京都の取材中に殺人事件に巻きこまれてしまう。プレーヤーはその主人公になり、京料理の取材をとおして情報を集め、事件を解決に導かなければいけない。ゲーム中、特定の場所で切り替わるサイドビュー画面での捜査がなかなか斬新。また、美しいビジュアルとサウンドで演出された各イベントシーンは、まるでテレビのサスペンスドラマを見ているようだぞ。

STORY

事件の発端は京都で長い歴史を持つ、ホテル古都。このホテルの創立50周年記念パーティーの席で、料理を食べた女性が死亡したのだ。編集長の代理で出席していた主人公小早川優子はこれをきっかけに連続殺人事件に巻きこまれていく。



➡主人公優子は旅とグルメの情報誌『ぐるめいと』の記者。なかなかの美人だ。



⬅優子が宿泊するホテル古都。紅梅庵と呼ばれる庭園がある



⬅被害者の死因は青酸カリだった。



➡殺された沢田眉子　犯人は誰だ？

ゲームを彩る京都の味

このゲームでは舞台が京都というだけあって京都のいろいろな料理が登場する。"たべる"というコマンドも用意されているので、京都の風情を心ゆくまで味わうことができるぞ。漬物ひとつ食うにも、コメントをはさむ優子が笑える。



[illegible] 料理。これに毒が入っていた。



⬆京菓子屋の老舗、三条甘寿堂の調理による和菓子。



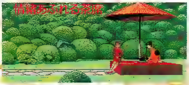
■[illegible]の菊斎楼

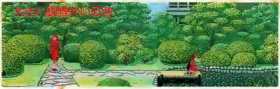
ホテル古都 庭園マップ

ゲーム序盤ではこの庭園を歩き回ることになる。いやあ風流だねえ。

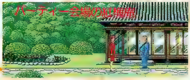












ゲーム中特定の場所に行くとサイドビュー画面へと切り替わる。この画面で矢印をなにかにあわせⅠボタンを押すと、その情報が手に入るしくみになっているぞ。たとえば、人に矢印をあわせるとその人と会話ができ、物にあわせるとそれを手に取って調べたりできるのだ。上のマップは最初の舞台になるホテル古都の庭園。これを参考にすみずみまで調べ回ろう。



⬅あやしい物に矢印をあわせてチェック。



ONE POINT
ファミコンで人気だった切れ味鋭いアクションはPCエンジンでも健在。指先鍛えて待つのだ。

忍者アクションPCに見参
忍者龍剣伝

PCエンジン	アクション	Huカード
	ハドソン　1月24日発売　6500円	4メガ

テキパキした動きと、カベに張りつく独特のアクションで人気を得た同シリーズのPCエンジン版ソフト。ステージ間に流れる豊富なデモシーンでストーリーを説明するあたりも、ファミコン版をしっかり再現している。主人公の忍者リュウの攻撃方法は剣で敵を切ることだが、ステージが進むにつれて入手する忍術によって攻撃することもできる。また、ジャンプして壁にしがみついたり、ハシゴを上ぼったり下りたりすることも可能。こうして画面内を自在に動き回ることができるのだ。

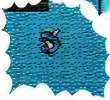
はでなアクションが爆発する！

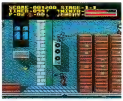
主人公のリュウの動きはかなりスピーディーで、アクションも多彩。走ったりジャンプしたりするのはもちろん、ジャンプしたままカベに張りついたり、カベに張りついた状態からジャンプしたりすることができる。だから2枚のカベが向かい合っているところは、ジャンプをくり返してどんどん上に上ぼってくこともできる。敵への攻撃は剣で切りつけること。ほとんどの敵は一撃で倒せるぞ。


➡リュウの基本動作その1、走る。重心を落としてスタスタ走るぞ。


⬅基本動作その2、切る。腰に下げた剣で敵を叩き切るのだ。


➡基本動作その3、張りつく。カベの横で制止できる。


⬅基本動作その4、ジャンプ。くるくる回転してカッコイイけど、無防備で危険な状態。


⬅敵を倒しながら制限時間内にステージをクリアすることが目的だ。

忍術も使える

忍術の秘められている玉を取ることで、リュウは忍術を使うことができる。かなり強力なものばかりなのでとても重宝する。ただし時間や回数に制限があるので、永久に使えるわけではない。


➡炎で自分を防御した。


⬅炎を敵にぶつける。

忍者龍剣伝劇場

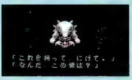
ステージ間に流れるデモも魅力的。見よ、この映画のようなビジュアルを！

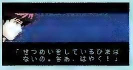


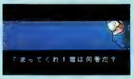






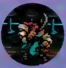


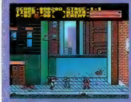




ステージ1　町のなか

ステージ1は屋外の町が舞台。ひたすら右に向かって進んでいき、バーのなかにいる大男を倒せばクリアーとなる。

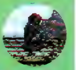

➡こいつがボスだ。

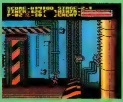

⬆住宅街をひたすら右に走るステージ。敵も多くない。

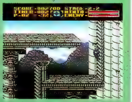

⬆カベに張りつく練習をしておくのもいいかもしれない。

ステージ2　工場

ステージ2は屋内の工場と、中世風の建物のなかが舞台。魔法も使用できるようになり、はでな戦いが展開するぞ。


➡カマを投げる敵。


⬆工場のなかを走っていくリュウ。穴に落ちたら死ぬぞ。


⬆一転して城みたいなところが舞台になったりもする。



ONE POINT

アメリカから移植のアメフトゲーム。攻守合わせて80種類以上ものフォーメーションがある。

腰など使わず頭を使え!!

プロフットボール

スーパーファミコン SF	スポーツゲーム	カートリッジ
	イマジニア　1月17日発売　7900円	4メガ

スーパーファミコン初のアメリカンフットボールゲームが登場だ。ひとり用、ふたり用、ふたり協力用、スーパーボウルに挑戦するモードなどがあり、アメリカのNFLをもとにした全28チームから好きなチームを選んで遊べる。攻守合わせて80種類以上のフォーメーションがあり、多彩なプレーが楽しめる。また、雪、雨、晴れなどのグランドコンディションや、人工芝と天然芝のグランドタイプが選択できたり、さまざまな設定で試合ができるので、アメフトファンにはもってこいのゲームだぞ。

大きく分けると4つのモード

基本的に大きく分けて、下に紹介する4つのモードがあるのだ。ほかにも、すべての反則とプレークロックの有無を決定するモードや、延長試合を想定したサドンデスモードなどがあるぞ。



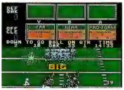
⬅この画面が、ルールなどを設定するモード画面だぞ。

NEW PLAYOFFS	ONE PLAYER
スーパーボウルに挑戦するモード。トーナメントで3回戦を勝ち抜くと、スーパーボウルに出場できるのだ。	コンピューターを相手に、ひとりでプレーできるモード。28チームのなかから好きなチームを選択できる。
TWO PLAYERS	**TEAMMATES**
ふたりで対戦できるモード。攻撃側は、画面の下から上にむかって攻めるのだ。同じチームの選択も可能。	ふたりで協力してコンピューターと闘うモード。ふたりで息の合ったプレーをこころがけよう。

アメフトは頭が勝負だ

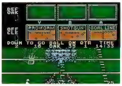
1回の攻撃ごとに、円陣を組んで作戦会議をするのだ。このときの選択が勝敗の分かれ目だ。

POINT 1回の攻撃ごとに作戦を決め、選手を入れ替えよう。ロングパスを狙いたければ、足の速い人を集める"ファスト"。ランニングプレーをしたければ"ビッグ"を選ぼう。



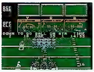
⬅"ビッグ"で地道に距離を稼ぎたいトコ。

POINT フォーメーションを決めよう。この配置によって、それぞれの攻撃プレーの種類が決まるぞ。



⬅フォーメーションを決めた後に、敵守備の配置を見て、戦略を変更することだって可能だぞ。

POINT 最後に攻撃のプレーを選ぼう。それぞれのフォーメーションには、6種類の攻撃プレーがあるぞ。

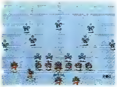


⬅タイムアウトは前後半で3回ずつだ。

きみならどっち派？

ランニングプレー派

距離はあまり稼げないが、確実に前進したい時に使う攻撃だ。チリも積もれば山となるっていう感じかな……!?



⬅さあ攻撃開始だ!! プレーヤーが動かす選手には、攻撃が始まると同時に青いマークがつくのだ。

オープンラン



⬆自分がボールを持って右に行き、敵を引きつけておいて、左にピッチしよう!!

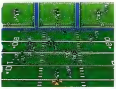
中央突破



⬆たとえ、あまり距離が稼げなくとも、コツコツシコシコ稼いでいくことが一番確実だぞ。

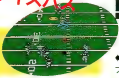
パッシングプレー派

距離を一度に稼ぎたいときに行なうプレーだ。その分、ボールを落としたり奪われたりする危険性が高いプレーだ。



⬅攻撃中にBボタンを押すと、画面上に3人の選手が映し出されるぞ。誰にパスするかは君しだいだ。

ナイスパス



➡でたぁー!! 超ロングタッチダウンパス!! 初めて決まったときは、一生忘れられないくらい、気持ちがいいものなのだ……!?



タッチダウンパス

⬅パスが決まれば、1回の攻撃でファーストダウンが取れるが……。

いろいろなフォーメーションがあるぞ

プロフォーム



➡フルバックとハーフバックが並んで、クォーターバックの後ろにいる。ランもパスもできるフォーメーションだぞ。

ニアー



⬅ハーフバックの位置に特徴がある。ハーフバックをタイトエンドに近いところに配置し、ランとパス両方に対応できる。

ファー



➡"ニアー"と違って、ハーフバックがタイトエンドから遠いところに位置するフォーメーション。左右のバランスがよい。

ゴールライン



⬅自陣のゴールライン付近まで攻め込まれた場合に使う。まんなかに、力持ちの選手を配置して危機を脱出しよう!!

ショットガン



➡最初からクォーターバックが後ろに下がっているので、スナップを受け取って、すぐにレシーバーにパスすることが可能。



ONE POINT
かわいいキャラクター、ヒポポが活躍するアクションゲーム。ミズバクダンで敵を倒していく。

投げて投げて投げまくれ!
ミズバク大冒険

PCエンジン	アクション	HUカード
	タイトー　1月17日発売　7200円	4メガ

『ミズバク大冒険』は、ゲームセンターで大人気だったアクションゲームの移植だ。主人公ヒポポは、ミズバクダンを武器に敵を倒しながらゴールを目指していく。アイテムを取ることで、ヒポポが無敵になったり、ミズバクが連射できるようになったりする。このゲームは全7ラウンドで、1ラウンドは2～4のステージで構成されている。各ステージの終わりには、ユニークなボスたちが待ちかまえているのだ。とってもきれいなパステル調の背景をバックに、かわいいヒポポが大活躍するぞ。

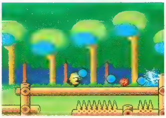
ミズバクダンで敵を倒せ!!

主人公のヒポポが使用する武器は、ミズバクと呼ばれる不思議な魔法のタマ。これを敵に投げつけると気絶するので、その間に蹴っとばせばやっつけることができる。ミズバクダンは、ボタンを押し続けると大きくなるのだ。タマが大きいほどその威力もデカくなるぞ。



⬅ふくらんだミズバクは威力が大きいのだ！

➡どんどん敵に向かって投げつけようね。



⬆おらおらっ、攻撃ボタンを連打じゃ！なーんてムキになんなくてもイイデース。

ストーリー

ここは、カバたちが平和に暮らす水と緑の楽園ウッディレイク。ところがある日、その楽園にファイヤーサタンという火の国の王がやってきました。ファイヤーサタンは、自分の手下を解き放ち、国じゅうに火を放ったのでした。しかし、そんなファイヤーサタンに対して、戦いを挑む1匹のカバがいました。そのカバこそ、水魔法使いの子孫であるヒポポだったのです。



アイテムを有効に使っていこう!!

ヒポポを助けてくれるアイテムは全部で12種類もある。アイテムには、ヒポポの攻撃能力がアップする基本アイテムと、一時的に効果を発揮する特殊アイテムに分かれている。ちなみに基本アイテムは、そのステージ内だけ有効だから注意しよう。今回は、この12種類のアイテムのなかから5個を紹介するぞ。



⬇蛇口は、ミズバクが一定時間最大になるのだ。



⬇サンダー1は、画面上の敵すべてが気絶状態になる。





⬆ピストルは、ミズバクの連射速度がアップするのだ。

⬆ブタを取るとスピードが遅くなるけど得点が増える。



⬆サンダー2を取ると、画面上の敵がすべて消滅する。

ラウンド1　ウッディレイクを紹介しよう

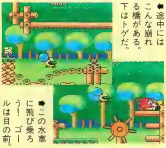
1-1



⬅敵をまとめて倒せば、高得点になるのだ。

➡ゴールを目指してひたすら突き進むのだ！

1-2



⬅途中にはこんな崩れる橋がある。下はトゲだ。

➡この水車に飛び乗ろう！ゴールは目の前。

1-3



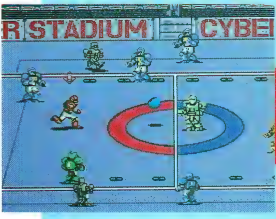
⬅水車にミズバクをぶつけると、回転する。

➡このまま進んで行くと、ボスが出てくるぞ。

ボスだ!



⬆ジャーン、こいつがこのラウンドのボスだ！　名前は勝手につけてねん。火をはくので注意しようね。



ONE POINT
エイリアンやロボットなど、個性的なキャラクターたちが大暴れするドッジボールゲーム。

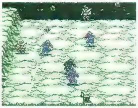
ドッジボールの最終進化形
サイバードッジ

PCエンジン	スポーツ	Huカード
	トンキンハウス　1月31日発売　6800円	4メガ

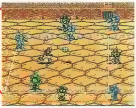
未来を舞台にしたドッジボールゲームが登場だ。西暦2999年に生まれたという、このドッジボールは、鉄球を使用し、命をかけて戦う殺人ドッジボールなのだ。というわけで、出場する選手たちも、エイリアンやロボットなど風変わりなヤツばかり。こいつらがまじめにドッジボールをするさまは思わず笑っちゃうぞ。奇想天外なコートがあったり、ダメージを受けると血を吹き出したり、首がもげてしまうなど楽しい演出もいっぱい。また、サンプリングの音声による選手たちの絶叫もイカスのだ。

スポーツをとおして健全な青少年の育成を目指します(ウソ™)

まあもとを正せばドッジボールなのでルールは単純。ボールをキャッチして相手にぶつけるだけ。先に相手側を全滅させれば勝利となる。チームの特性を把握することが勝利への第一歩だ。


↑さまざまなコートを舞台に戦いが繰り広げられる。

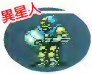
男たちの命をかけた戦いが始まる



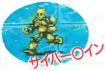
でも、ぼく首ないよ。



ヘンテコリンなひとたちもイマース



↑大宇宙からやってきた。第3種接近遭遇な感じ。



↓殺人マシーン。ロボット3原則はどうした？



↑毎日、大麻を飛び越えているので強い脚力。

選べるモードは3種類

トーナメント
ファイアーボンバーズを操ってライバルたちを次々と倒していくモード。ひとりプレー専用。

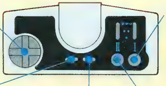
2Pフリーバトル
プレーヤーどうしで任意のチームとコートを選んで試合するモード。ふたり対戦プレー。

1Pフリーバトル
好きなチームと好きなコートを選んでコンピューターと対戦するモード。対戦相手のチームも自由に選べる。このモードで各チームの特徴をつかんでおこう。



↑トーナメントは6チームすべてに勝てば優勝。

基本の操作を覚えましょう



選手たちを8方向に動かす。同じ方向に2回連続してキーを入れるとダッシュ。

ボールのパスに使う。またⅠボタンとⅡボタンを同時に押すとジャンプする。

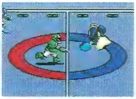
パスを渡す相手や操作する選手を選択する。選ぶと頭上にマークがつく。

ゲームをポーズする。ポーズ中は選手たちの残り耐久力が表示される。

ボールのシュートとキャッチはこれ。タイミングよく押せばオーケー。

炸裂するボール！ 弾けとぶ選手たち！

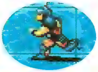
選手たちはダメージを受けると装甲がはがれていく。砕け散る装甲のさまがじつに愉快。攻撃を受け続けると流血し始め、ついには絶叫して塵と化してしまうのだ。


↑選手たちの断末魔の声はリアルなサンプリング



↑各チーム固有の必殺技も見物のひとつなのだ。

元気いっぱい
➡ハーイ。まだまだ大丈夫でーす。ぶっつぶしてやりまーす。





肌もあらわ
⬅鎧がとれました。ちょっとデンジャラスな感じなのでーす。

血みどろ
➡おお流血でーす。かなり痛いでーす。血の味は塩の味でーす。

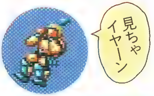




さようなら
⬅意識がもうろうとしてきました。私の一生っていったい……。

個性的な7つのチームを見てくれ

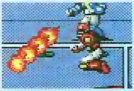
見た目だけでなく、能力も個性的な7つのチーム。それぞれ必殺技も違う。チーム選択のとき、ネイティブスピーカーっぽくチーム名を読み上げると、らしくていい。



ファイアーボンバーズ



スポーツ界の頂点に立つヒーローチーム。このゲームの主役。アメリカンフットボールの防具を発展強化させたユニフォームを身にまとい、ナンバーワンの座を目指す。

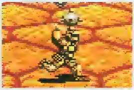


☗必殺技はファイアーブラスター。ボールを火の玉にして投球する。

バーバリアンズ



古代ギリシャの戦士のような様相の、肉体至上主義者集団。力まかせの攻撃が得意だが、はっきりいって7チームのなかでは一番弱い感じ。練習相手にはちょうどいいかも。

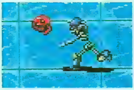


☗必殺技はアトミックボンバー。ボールを落として地震を起こす。

シャドーナイツ



霊力により蘇った骸骨戦士のチーム。動きはすばやいけれど、防御力がちょっと気にかかる。ダメージを受けて、首がとれてもなにごともなかったかのように戦い続ける。



☗投げたボールが一度停止し、急に目標に飛ぶレッドインフェルノ。

フーマ

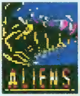


戦国の世、影の世界に生きた忍者の末えい。彼らもドッジボールがやりたかったのだろう。修行のおかげでケタはずれのスピードと跳躍力を身につけたハイレベルなチーム。

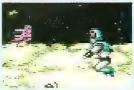


☗投球直前分身して、どこから来るのかわからないボールを放つ。

エイリアンズ

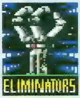


宇宙をさすらう寄せ集め宇宙人の、賞金稼ぎチーム。すべての能力において地球人を上回り、強力な必殺技を持っている。どうやらドッジボールをかなり気にいったようだ。



☗ボールがフェイスハガーになり相手の顔に張りついてダメージ。

エリミネイターズ



極秘に開発された殺人マシーン軍団。ひたすら相手の全滅を目指し、ボールを投げる。合金製のボディーのおかげで高い防御力を誇り、体が破損しても執念で戦闘を続ける。



☗ボールを持った手が、腕ごと飛んでいくトルネードパンチ。

ダークメン



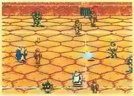
謎の超能力者集団。空中を浮遊しながら移動し、テレキネシスで投球する。白髪の老人が老骨にむちうってリーダーを務めている。すべてにおいて優れている最強チーム。



☗ボールが青いオーラに包まれるゴッドイリュージョン。超強力。

●いつでもどこでもドッジボール!!●

コロシアム





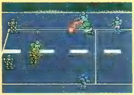
これが



ボール

☗古風な闘技場での戦い。ボールはトゲのついた鉄の玉。痛そう。

シティ





これも



☗荒廃した未来都市の路上。ここでもドッジボールは行なわれる。

庭　園





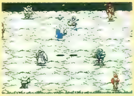
お庭の

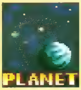


石か？

☗竜安寺の石庭か？　よいこのみんなは石庭で遊んじゃダメですよ。

プラネット



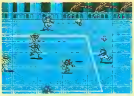


それも



☗激しい戦いは、ついに宇宙へ。無重力ではないから安心して。

ミュージアム





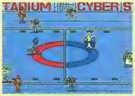
これも

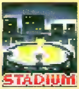


ボール？

☗なんと博物館でドッジボール。投げ合うボールは展示品なのか？

スタジアム





オチは



ないのだ

☗サイバードッジ専用スタジアム。ここなら心おきなく試合できるね。



ONE POINT

面クリアータイプの前作とは、ガラリと変わって、今回は横スクロールのアクションなのだ。

大工のおやじが大活躍

ドンドコドン2

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	タイトー　1月31日発売　5900円	3メガ

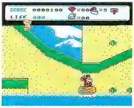
ハンマーを使って敵を倒していくサイドビューのコミカルアクションゲーム。結婚式の当日にカエルにされてしまったコニーランドの王子の姿をもとに戻す薬を作るために、森の大工のボブは5つの国にある5つの材料を集める冒険に出るのだ。大工のボブは、出てくる敵をハンマーで叩き、つぶれたところを持ち上げ、投げることで倒していく。5つの世界はいくつかのエリアに分かれており、最後のエリアにはボスがいて、コイツを倒すとクリアーとなる。全エリアクリアーを目指せ!!

★ハンマー使う独特のアクション

主人公のボブの武器はハンマー。これで敵を叩きつぶすことができるのだ。しかし、つぶれた敵は時間が経つと復活してしまうので、つぶれている間に持ち上げて、投げ飛ばしてやっつけなくてはならない。また、つぶれた敵を投げるとき、別の敵にぶつけて一気に何匹かを同時に倒すこともできる。横へ上へと自在に投げ分けて敵を倒していこう。



⬆森の大工の兄弟。どっちが主人公のボブかしらん？



➡のんびりした雰囲気のステージを進んでいくのだ。

叩く



⬆基本は敵を叩いてつぶすこと。

持つ



⬆つぶれた敵を持ち上げてみよう。

投げる①



⬆Aボタンで投げることができる。

投げる②



⬆まっ上に投げることだってできるぞ。

アイテムもいっぱいあるぞ

ステージの途中には宝箱が置かれていて、ハンマーで叩くと、なかからアイテムが飛び出してくる。ボブのライフを回復してくれるものや、ハンマーをパワーアップしてくれるもの、攻略のヒントが書いてある紙などがあるぞ。



➡ステージのあちこちにある宝箱をハンマーで叩くとアイテムが出現するのだ。



カギ　扉を開ける



手紙　ヒント入り



火の玉ハンマー　炎を出せる



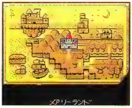
ライフ　体力が回復

★今回は横スクロールのアクションだ

前作とは違い、今回の『ドンドコドン2』は右へ右へと進んでいくゲームだ。各エリアで敵を倒しながら、どこかに隠されているカギを発見して、扉を開けてエリアを突破していこう。

ステージを見てみよう

ゲーム中には、ウッズランド、オーシャンランド、スカイランド、ダークランド、トイランドの5つの世界がある。これらの世界を突破していくことがボブの目的だ。それぞれの世界はいくつものエリアに分割されていて、それらのエリアをひとつひとつ突破していくことになる。どのエリアも個性が豊かなので楽しいぞ。



⬅このゲームの舞台となる世界のマップ。中央がメアリーランドだ。

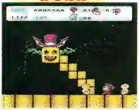


⬅ゲームのなかには山あり谷ありそして強～い敵もあり。きびしー！



➡カギを見つけて、エリアを突破していこう。

BOSS



⬅ボスだ。敵を上に投げてボスにぶつけてしまえ！



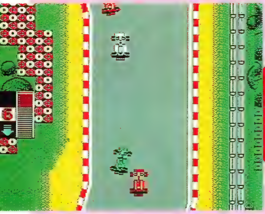
➡強制スクロール面もあるぞ。

★ボーナスステージもあるよ

ゲームのなかにはボーナスステージもある。ボーナスステージではルーレットがあり、うまくいくとすごくイイコトがあるのだ。



⬅ハンマーを押してマークを止める。いわゆるひとつのルーレットってヤツだ。



ONE POINT
高速スクロールやリアルな設定が売りの、トップビュータイプのF1レースゲーム。

同名シリーズの最新作だ
F1サーカス

FC ファミコン	アクション	バックアップカートリッジ
	日本物産 2月中旬発売予定 6600円	3メガ

他機種でも発売されている人気レースゲームのファミコン版がついに登場する。あの高速スクロールの壮快感を、ついにファミコンでも体験できるようになったのだ。基本的なシステムに大きな変更はなく、上級者向けだった難易度が大きく下がったので、初めてプレーする人でもじゅうぶんに楽しめるのだ。

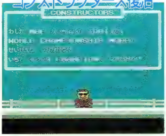
ゲームモードはおなじみのワールドチャンピオンシップ、タイムアタックといったモードに、チーム監督になってプレーできるコンストラクターズモードが加えられている。

F1サーカスを体験せよ!

このゲームの魅力は、F1レースの世界を忠実に再現しているというところ。レースシーン、緻密なセッティング、年間を通じたドライバーのポイント争いなど、例をあげたらきりがない。

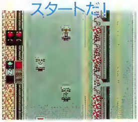
チーム監督となるコンストラクターズモードは、PCエンジン版1作目以外では、省略されていたので、うれしい復活といえそうだ。

コンストラクターズ復活



↑コンストラクターズモードが復活したのだ。これでドライバーだけでなく、監督体験も可能になったぞ。

スタートだ!



↑スタート直後のアクシデントは避けたい。

ピットインせよ



↑ここでも見えない戦いが行なわれているぞ。

これがバトルというものだ

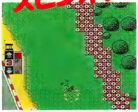
誰もが熱くなるのがこのゲームのレースシーン。ファミコン版では予選28台、決勝14台ものマシンが上位入賞を目指してしのぎを削るのだ。ちょっとしたドライビングミスが大きな命取りとなるので、レース本戦は慎重かつアグレッシブな走りを心がけよう。

ブロック



↑速い車はこのようにブロックして抑えるとよい。

スピンオフ



↑ちょっとしたミスでこーなってしまう。注意せよ。

マニアックなセッティングも健在

速く走るためには、それぞれのコースにあったマシンセッティングをしなければならない。セッティングを煮詰めるためのフリー走行は好きなだけできるから、納得いくまでじっくりと走りこんで、より速いマシン作りを目指そう。



↑おなじみのセッティング画面。実際のガレージみたいだね

ステアリング
↑ハンドルの切れぐあいを選択できる。イージータイプがおすすめだ。

ブレーキ
↑ノーマルタイプでじゅうぶんだが、雨のレースではパワフルタイプを選べ。

ウイング
↑コーナリング重視なら立てて、ストレート重視なら寝かせろ。

ギア
↑立ち上がり重視ならロウタイプ。最高速重視ならハイタイプを選べ。

タイヤ
↑グリップ重視か耐久性重視か、悩むところだ。雨用や予選用もあるぞ。

ミッション
↑はっきりいってオートマチックでじゅうぶんなのだ。

サスペンション
↑ハードならコーナリング重視。ソフトなら耐久性重視だ。

ピットワーク
↑オートは調子の悪い部分も修理してくれるが、セルフは故障部分のみ。

ドラマチックなF1人生
～あるF1ドライバーの日々～

プレーヤーのF1ドライバー人生を盛り上げてくれるのが、随所に登場するビジュアルシーン。ただレースシーンのみを再現するだけでなく、来年のチームを選択するといったアドベンチャー的要素を盛りこむことにより、実際に世界を転戦しているかのような気分になるぞ。

↓ついにF1チームと契約したのだ。

契約



リタイア



↑いつもうまくいくとは限らないのだ。

↓いい成績を重ねて、有力チームに移籍しよう。

優勝





ONE POINT

連鎖反応でマークを消していくテクニックが必要なので、かなり頭を使うゲームになっている。

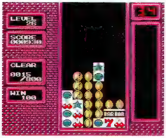
カジノ風味の落ち物ゲーム
パズロット

FC ファミコン	アクションパズル	カートリッジ
	サミー　2月28日発売　5600円	2メガ

スロットマシンと『テトリス』を足して2で割ったようなアクションパズル。さくらんぼや星、7などのマークが回転しているスロットが上から落ちてくる。プレーヤーは、スロットの回転を止めて、それをどんどん積み上げていき、同じマークをたて、横、ななめのいずれかに3つ並べて消していくのだ。スロットが50個落ちてくるまでに、規定の得点をあげれば、ゲームクリアーだ。得点はそろえたマークによって違うので注意が必要。ひとりプレー以外に、ふたり用の対戦モードもあるぞ。

スロットマシンのマークをそろえる

上から落ちてくるスロットは、スロットマシンのようにクルクルと回転していてBボタンを押すまではどのマークになるかわからない。Bボタンを押してマークを決定したら、それを『テトリス』のブロックのように回転、移動させて下に積み上げていく。同じマークが3つそろうとそれらが消え、得点になるのだ。



⬆マークがそろうとコインに変身。プレーヤーの得点になるのだ。

スロットを



⬆クルクル回転するスロットが降ってくる。

止めて



⬆Bボタンを押してマークを決定しよう。

まわして



➡それを自在に動かしてみる。

落とす



⬆そして、マークがそろうように落とすのだ。

ランク3段階レベル30段階

ゲームの難易度は3段階。イージーランクは、いったん止めたスロットのマークが気に入らない場合、もう一度スロットを回転させ、あらためてマークを決定することができる。ノーマルランクではマーク決定のやり直しができない。ハードランクではさらに落下スピードが速くなる。また各ランクごとに30段階のレベル設定も可能で、高いレベルほどクリアーに必要な得点が高くなっている。



⬆ランク、レベルだけでなく、BGMも選べるのだ。



⬆最上部まで積み上がるとゲームオーバーだ。注意。



⬆さくらんぼをそろえても5点にしかならない。



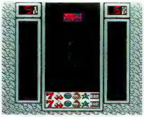
⬆さくらんぼよりも星をそろえるほうが得点は高い。



⬆7をそろえればさらに高得点になる。ラッキー！

ふたりプレーは交互に落とす

ふたりプレーでは、ひとつのフィールドで、落ちてくるスロットをふたりが交互に操作して得点を競い合う。最初に規定得点を設定しておき、その得点に到達したほうが勝ちになるのだ。ひたすら得点稼ぎに走るもよし、相手の邪魔をしまくるもよしだ。



⬆最初からマークが積まれているのがふたりプレーの特徴。



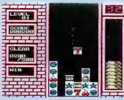
⬆どちらが先に規定得点に到達するかを競い合うのだ。

連鎖消しが高得点を生むぞ

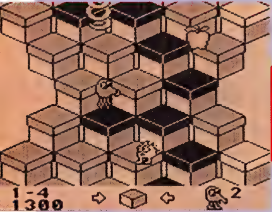
このゲームのポイントは、連鎖反応でマークを消していくこと。ただマークを消すだけだと得点は低いが、連鎖反応を起こしてマークを消すと、より高い得点が入る。しかも、2段階、3段階、4段階と、つづけざまに連鎖反応を起こすとさらに有利。このテクニックを使わないと最終レベルのクリアーは不可能だ。



⬆この状況で、右上でさくらんぼをそろえる。



⬆すると連鎖反応が起きてこのとおり。



ONE POINT
動きが軽快でキャラクターも愉快。画面も見やすくて、とてもわかりやすいパズルゲームだ。

GB ゲームボーイ	アクションパズル	カートリッジ
	ジャレコ　1月14日発売　3900円［込］	1メガ

不思議な飛び跳ねパズル
Q・bert

昔アーケードで人気があったアクションパズルゲーム。プレーヤーは、Q・bertという自機を操作して、動き回る敵をうまく避けながら、床のブロックを踏んで指示された色に変えていく。すべてのブロックを、指示された色に変えるとラウンドクリアーとなる。床のブロックには、1回踏めば指示された色に変わるものや、3回踏めば指示された色に変わるが、もう1回踏むともとに戻ってしまうものなど、5種類がある。敵キャラのほかに、さまざまな効果を持つボーナスキャラも登場する。

ななめ移動のパズルチックアクション

パズルといえどもルールは単純明快。ブロックの上をピョンピョン跳んで、面の色をすべて揃えればＩ面クリアーなのだ。ブロックはななめに置かれてるから、移動もななめに。もちろん、敵もみんなななめにピョンピョン動いてくる。敵にぶつかるだけでなく、ブロックのないところに跳んでいっちゃうとミスになるから注意。



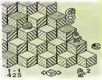
←各レベルの始まりには、こんなふうに説明が出るぞ。



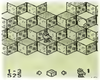
←頂上にいるのが、Q・bert。ジャンプしながらブロックの色を揃えていくのだ

出現キャラも個性的だぞ

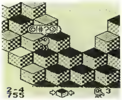
Q・bertを邪魔する敵キャラクターたちは、どれも特徴的で最高におかしい。姿形がじつにユニークなのだ。よく見てみるとけっこうカワイイぞ。各キャラの性格もそれぞれで、動きかたもユニークだ。敵のなかには、移動したあとで違うキャラクターに変身するヤツもいるからたいへんだぞ〜。



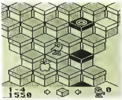
←ヘビのような毛虫のようなヤツは、バネがモチーフの〝ばーね　ばーね〟だ。ユーモラス



←白いボールのようなキャラは〝ましゅまろ〟下まで転がり、〝ばーね　ばーね〟になるぞ



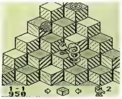
←ミスをすると、Q・bertがしゃべるのだ。



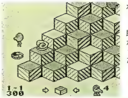
←〝あっぷる〟は敵じゃないよ。ボーナスだから、安心して取るべし。

ルールとテクニックをおぼえよう

主人公のQ・bertがブロックの上に乗ると、ブロックの色が変わる。すべてのブロックを、画面下に表示されているターゲットカラーに変えればクリアーだ。ただし、面が進むにつれて、色の変わりかたが複雑になってくる。たとえば、2度乗らないとターゲットカラーにならないとか、ターゲットカラーになっても、また乗ると色が戻ってしまうとか。これらの条件が重なってくるとたいへん。



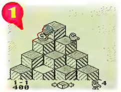
←敵に囲まれないように、いつでも先読み、先読み。落ちついていこう。



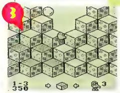
←ピンチになったらディスクに乗って逃げよう。ホッ、助かった。

レベル1の4つの面を紹介

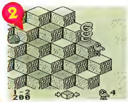
このゲームでは、ひとつのレベルが4ラウンドで構成されている。1ラウンドっていうのが1面。そして、4ラウンドクリアーすると、レベルがひとつ上がる。ここでは最初のレベル1を紹介しよう。



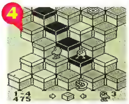
1 ←まずは小手調べだな。早く操作に慣れるようにしよう。とにかく踏む。



3 ←横に広い。横移動は手間がかかるからたいへん。敵が迫ってきたぞ。



2 ←形がちょっと違う。ブロックを踏み外さないように注意。



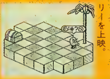
4 ←ブロックの色を変える〝すまどら〜す〟が登場。イヤなヤツだ。

面クリ時のQ・bert Movieが見もの

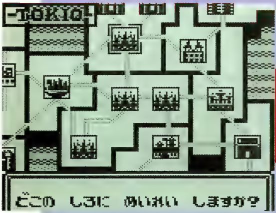
1レベルをクリアーすると、このデモが見られる。このキャラにピッタリの愉快なコメディーで、一息入れるにはグッド。



←スタート！　ムービーの始まりだ。



←ショートストーリーを上映。



ONE POINT

ファンタジック戦略シミュレーション。魔法や交渉など、マニアでも楽しめるフィーチャーも。

お手軽シミュレーション
トキオ戦鬼〜英雄列伝〜

シミュレーション		バックアップカートリッジ
ヒューマン	発売中 4500円[込]	1メガ

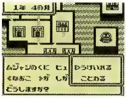
平和なトキオ大陸に突然現われた暗黒四天王。彼らのために、大陸は16の王国に分断され戦乱の時代になってしまったのだ。プレーヤーは16ヵ国のなかから任意の国を選択してトキオ大陸を統一していくという、戦略シミュレーションゲーム。最初から国にいる英雄を使って探索をして、ほかの英雄やお金を増やして自国を栄えさせたり、他国と同盟を結んだりとやることはたくさんある。戦闘はコマンド入力方式で、魔法や交渉といったものまで用意されている。楽しみかたは盛りだくさんだ。

目標はトキオ統一

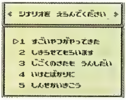
まずは探索をして、英雄の人数を増やそう。英雄の人数で、それぞれの月でコマンドを出せる回数が決定されるからだ。お金がたまったら、周囲の国と同盟を結んで戦争を避け、富国強兵を目指そう。土地の価値を上げておかないと、収入も減るし、災害が起こった場合、被害が大きくなるのだ。



⬆これがトキオ大陸だ。各国の名前は、どこかで聞いたことのあるものばかり。右上に見えている島に、暗黒四天王が?



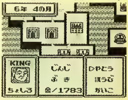
◆探索しなくても、英雄が自ら志願してくることもあるのだ。



◆シナリオは全部で5本ある。好きなものからどうぞ。プリーズ。

軍備の月

国が栄えて収入も多くなってきたら、軍備も増強しよう。敵国は好戦的な英雄が多いようで、同盟期間が切れるとすぐに攻め込んでくる。とくに兵士の数は、戦闘のとき、そのまま英雄のHPにつながるので、多めに雇おう。城が多くなったら、移動も必要になる。



◆お金がたまったら、兵士の数を増やすのだ。これも英雄のため。

人事 兵士の増員や英雄へのほうび、能力の低い英雄の解雇をするコマンド。ほうびで忠誠度を高め、使えない英雄はどんどん解雇して、探索で新人を探そう。

武器 武器を購入するコマンド。戦闘のまえに武器を英雄に振り分けると、攻撃力がアップするのだ。魔法を使わない英雄から与え始めるほうが、効率がいい。

移動 英雄や兵士、武器、お金などをほかの城に移動させるコマンド。どこからも攻められるおそれがない城は、財源確保専用にしてほかの城の援助をしよう。

英雄は国の宝である

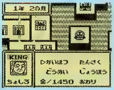
政治の月

開発 土地を豊かにするコマンド。人口の増加率が上昇して、収入とマナ(魔力)の量が増えるのだ。人口が増えると、雇える兵士の数も多くなってくる。

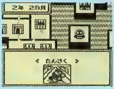
同盟 敵国にお金を持っていって、不可侵条約を結ぶコマンド。お金の額や英雄の忠誠度などで、断わられたり使者が殺されたりすることも。期限があるので注意。

探索 人材や宝を探し出すコマンド。ゲームを始めたばかりのときはこれを何回もやって、早めに英雄の人数を増やしておこう。知力の高い英雄にやらせよう。

情報 自国や敵国の情報を調べるコマンド。このコマンドはどの月でも使うことができる。マメに英雄の忠誠度をチェックしないと、裏切られる可能性もある。



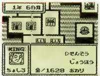
◆コマンドの数はそんなに多くはないので、誰にでも簡単にプレーできるのだ。



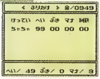
◆まずは探索して、英雄を増やすのだ。ほかのコマンドはそれからでいい。

戦いには魔法も使える

戦争をしかける場合は、戦略の月で戦争のコマンドを選べばよい。兵士、武器、マナをそれぞれの英雄に振り分けてから戦闘開始だ。兵士の数が0になったら、その英雄は負けてしまう。魔法をうまく使って、敵を倒すのだ。



◆自分から戦争をしかける場合は、戦略の月でこのコマンドを選ぶのだ。慎重にいこう。



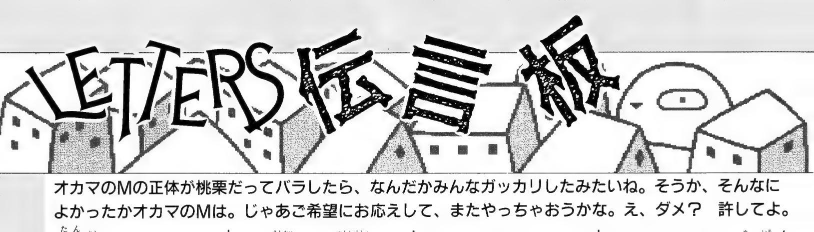
◆戦争のまえには英雄に、兵士、武器、マナを振り分ける。兵士がいないと負けいくさ。



◆この英雄は力はないけれど、魔法はこんなに使える。



◆交渉は、金で敵を裏切らせる。総攻撃は、魔法は使わないが、オートバトルなのだ。



オカマのMの正体が桃栗だってバラしたら、なんだかみんなガッカリしたみたいね。そうか、そんなによかったかオカマのMは。じゃあご希望にお応えして、またやっちゃおうかな。え、ダメ？　許してよ。

担当がオカマのMさんになったそうなので質問します。オカマの場合、ファミ通のアンケートの性別欄はどうするの？　やっぱり男と女のあいだに○つけるのかな？　気になって夜もろくに眠れない。さ、答えてくんろ。
（愛知県　七対子のドラ　16歳）

バボボボ〜ン！　ウ・フ・フ。桃栗から召喚されたオカマのMよ。お久しぶりね。じゃあ質問に答えてあげる。あのね、オカマって、とってもずうずうしいのよ。だから男と女のあいだのところに○つけるだなんて、そんなしおらしいことしないの。堂々とオカマ専用の欄を作って、そこに○をつけてひとこと。「オカマで悪かったわねッ！」って書くのよ。ね、ずうずうしいでしょ。
オカマのM

いつも編集者さんは、読者の質問や悩みに答えるほうなので、今回はボクが編集者さんの悩みを聞いてあげます。……うんうん、そうですよね。気持ちはよくわかります。でもそれは、これからもよくありますんで気にしないで頑張ってください。
（愛知県　玉吉　11歳）

まだ俺がなーんにも言ってないっていうのに、勝手に話まとめるなよな。しかも気持ちはわかるだの、よくあることだのとほざきやがって。ちきしょう、俺はどうしたらいいんだ！　○美ちゃんが好きなんだよう！　気にするなって言われても止まらないんだよう！
ホントに悩みを抱えている編集者

すいません、いますごく頭にきてるので、ぶん殴らせてもらいます。バシッ！　ドカッ！　痛かっただろ。え、ざまあみやがれ、くそ編集者。
（宮城県　ゲス　13歳）

やったわねっ！　こんなことされて私が黙ってるとでも思ってんのかよ。ちょうど私も頭にきてるとこだったから、そっくりそのままお返ししてやるわ。はーっ（拳に息を吹きかけてるようす）、ガガガガガガッ！　ドスッ！　ボスッ！　スカッ（あれま、はずれたわ）。ホレとどめだ、バギボギッ！　ふん、この桃栗様をなめんじゃないよ。
気持ちよかった桃栗なのん

今日、バイトでアジを4匹も殺してしまった。こんな僕は天国には行けません。せめてこのはがきを載せてください。
（神奈川県　東家相模原店）

アジで思い出したけど、このまえある店でアジの刺身を注文したんだよね。そしたら活き造りでやんの。アジがまだ口パクパクやってるんでやんの。オレ、どーしようかと思ったよ、はっきりいって。かわいそーだとは思ったけど、オレだって食べなきゃ死んじゃうしな。きっとオレも天国行けないな。
みんな天国なんかには行けないんだ！　と考える編集者

今度アメリカに行きます。おみやげは何がいいですか？
（神奈川県　バニラ・アイス）

おみやげとなると、やはりパツキン姉ちゃんしかないだろう。そんなあたりまえのことを聞くなよ。そうだな、歳は16〜18歳ってとこで、パイケツはバッツンバッツンしてるのがいいかな。あ、目の色はブルーね。これ絶対。
大至急送ってほしい編集者

君は明日、絶対に生きているという自信と確信が持てますか？　1時間後でもいいですよ。
（新潟県　無神教信者）

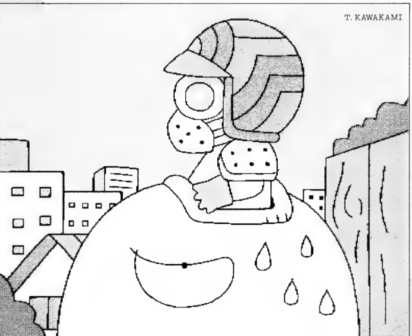
最近、よくわかんないやつが多いよなあ。みんなイッちゃってるんじゃないの？　世のなかってさ、きっともっと楽しいこともあると思うよ。1秒後でも明日でも、ちゃんと生きていられるよ。
占い師にあと2年の命だと言われたことがある編集者

そうやって編集者諸君がエッチなことを考えているあいだにも、あなたの心は誰かに読まれているのだ。
（神奈川県　バックテイオー）

うっ。ば、ばれちゃった？　いまボクが考えてたこと。ひょっとしたら3分前に、かとうれいことナニしてる想像していたのも？　やっべー。じゃああれは？　▲▲を××してるとこ。あちゃーっ。みんなには黙っていてください。
冷汗かいちゃった編集部

うぎゃーっ!!　お願いだからシュレッダーにかけないでぇー！　（神奈川県　背子胃矢津）

うりゃうりゃっズガガガガ〜。
オキテに従う編集者



私の家の近くのレンタルビデオ屋には、18歳未満立ち入り禁止のアダルトなビデオが置いてある場所があります。そこで最近、中学生がその場所に何秒いられるかといって、度胸ダメシをしていました。見ていて自分のほうがドキドキ。若いっていいなぁ〜。

（福島県　火のくるま　15歳）

アダルトモノをレンタルビデオ屋で借りるときって、けっこうドキドキなマイハート。そういう場所に立っているところは、ぜったい女の子に見られたくないよな。それは、中学生だっておとなだって同じ。そのスリルとサスペンスはイタイほどわかるのだ。うん。

今夜はこの１本でクックックを楽しむ編集者

もしスクウェアが『ＦＦ４コマまんが劇場』や『ＦＦカンペンセット』とか『陶器たまねぎ剣士人形』などを発売したら、確実にファンが90パーセントは減るだろう。あっ、べつに深い意味はないッス。ホントに。

（千葉県　まっくす　16歳）

深い意味があるんだろ？
でも突っ込まない編集者

このハガキを載せないと、俺の仲間の荒くれどもがファミ通編集部に乗り込んで、マイム・マイムを踊るぞ！

（愛知県　泣いてるマンセル）

じゃあ、コサック・ダンスで対抗だ。ハラショ！　ロシアの編集者

同じ学年でちょー腹たって、ムカつくクソボケチビの不良野郎がいます。なんだかわからないけど、オレにつっかかってくるよー。オレの必殺のパワーボムからフェイスロックを決めて、落とすまで締めつけてやりたい。が、やりすぎると治療費をとられそうなので、やりません。どうすればいいっすか？　内沢さん。

（東京都　ザ・サイバー14歳）

うーん、ローリング内沢ご指名のお手紙が来たか。でも、怖くって聞けないよーん。トホホ。このまえもトイレに連れて行かれて、1000円カツアゲされちゃったもんな。てなことで、キミもヤンキーとかには十分注意してくれ。

触らぬ神にタタリなしの編集者

先日、私の飲みかけのコーヒーのなかで、蛾みたいな小さな虫が産卵して絶命していた。生命の偉大さを感じた一瞬だったが、やっぱり気持ち悪いので捨ててしまった。ごめん。

（兵庫県　ねこまっしろ）

いや、なになに、どういたしまして。しかし、それぐらいではまだヘナチョコやね。なにせ隣の編集者のミネラルウォーターのビンには、シーモンキーもどきが発生してるんやで。さらに反対の席では、粘菌にエサやってクックックと笑っている編集者もおるしな。ファミ通編集部にいると、毎日、自然の驚異を感じてしまいますわ。

編集長また席替えやってもらえまへんか、たのんまっせの編集者

休み時間に校庭を歩いていると、ボクの好きなMさんがベランダにいて、スカートをたくし上げました。すると風が吹いて、Mさんのパンティーが見えてしまったのです。それ以来Mさんと会うと顔が赤くなってしまいます。嬉しいのやら、悲しいのやら……。

（千葉県　鈴木康浩）

むむむ。なんかスカートからチラリと見えるパンティーって、ちょっとよいよな。パンティーだけの姿よりも、約3.5倍くらいムフフ（編集部統計）なカンジ。いわゆるチラリズム（死語）ってヤツだ。鈴木よ！　悲しがることはナニもないぞ。マッハ、ゴー、ゴー。

歌舞伎町に邁進している編集者

自動改札機でおとなが子供用の切符を使って通過しようとすると、バタンとゲートがしまってしまう理由がわかりました。あの改札機にはお毛け探知機がついているのです。お毛け探知機が反応すると、ゲートがしまってしまう仕組みだったのです。

（東京都 剃ったら大丈夫？ 17歳）

おお！　なんという大発見だ。アレの仕組みについては、まえから不思議に思っていたんだ。けっこう意外な理由だったのねん。でも成長が早いヤツだと、小学生でもボウボウだぞ。そういえば同級生でボウボウのヤツがいたんだよね。ソイツのお毛けを見たときはショックだったなぁー。

でも男の勝負は違うところにあると思っている編集者

ハーイ！　オカマのMさん！　女装の殿堂、エリザベス会館に通っている？

（青森県　青春と原子力　15歳）

また、読者ちゃんからお呼びがかかっちゃったわ。私って人気者なのね。ウ・フ・フ。ところであなたは青森県に住んでいて、なんでエリザベス会館のことを知っているの？　アヤシイわね。でも女装とかって、べつに恥ずかしいことじゃないのよ。なんていうか、ツーケのナーアがズキドキンってやつかしら？　オカマのM

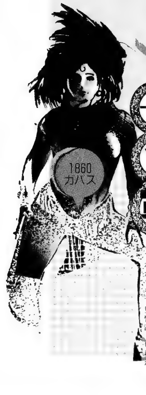


ダメとかいっても、堪能してくれたわよね？　ウ・フ・フ。読者ちゃんのお許しがでたところで、オカマのMはまたまた登場しちゃうからね。今後もヨ・ロ・シ・ク。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってね。採用者には、1000ガバスを進呈します。

Somebody! Oh! Shuji

[サンバでお習字]



サンバ賞

1860ガバス

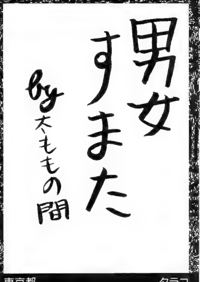


静岡県　ドテチン

もう1枚同じネタあったが、絵の迫力からドテチンの作品を採用。単純でわかりやすい作品もいいね。

ルンバ賞

1730ガバス



東京都　タラコ

担当者も、すまたでイったことがあるぞ。なんだか損をした気分になるんだなあ。元ネタは、ダンマス ね。



ファミ通町内会

FAMITSU CHONAIKAI

こともあろうに、三毛ネコと恋に落ちる夢を見た。やっぱり、過労はよくないと思う。トホホ～。

マンボ賞

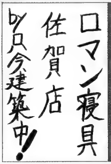
各1000ガバス

大阪府　ギルバートギター教室



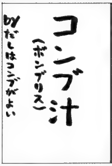
女将と書いて〝おかみ〟と読む。けんかの絶えない仲良し夫婦っぽいね。

愛知県　ヘロヘロカーペ



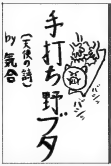
ロマン寝具といえばYES・NO枕。使いかたを知ってれば、ちょっぴり大人。

兵庫県　ガンジー2



ダシの利いた日本食が、この世で一番うまいのだ。うまいったらうまいのだ。

東京都　キングダック



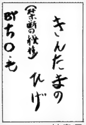
刀で切り殺す〝手討ち〟や、うどんをこねる〝手打ち〟もある。でも、これがいい。

盆踊りな人々

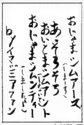
各800ガバス

風呂に入ったときに、きんたまのひげを観察してみよう。小さな泡が、メダカの卵みたいでかわいいのだ。プクプクプクプク……。

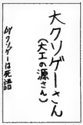
シムシリーズを、きれいにまとめた後藤勇司は、今後が楽しみ。梅山力は、今後筆で書くこと。年賀状用に購入した筆ペンが、お茶の間の片隅に転がっているから、お父さんに譲ってもらうといいぞ。



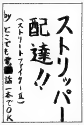
岐阜県　DIO



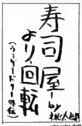
新潟県　後藤勇司



東京都　梅山力



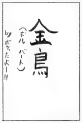
大分県　JO太郎



東京都　外伝中毒者



東京都　やる気地蔵



静岡県　コケガッパ



長野県　小林英樹

各1500ガバス 読者の4コマ



新潟県　HED

食卓のヒーロー、マヨネーズマンです。よくあるネタで申し訳ない、と思ってます。

●選評　無表情なマヨネーズマンの雄姿に、真のやさしさを見たような気がするぞ。



北海道　役満地獄

爆弾と矢の持ち数を増やす方法がわからない。三日でクリアーしたのに!

●選評　ゼルダ姫には気の毒だが、マンガをボールペンで描くのはやめようね。

各780ガバス 闇の飲み屋

ミドル級

行かん!!　年始の新年会

静岡県　黒田睦巳

ヘビー級

目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と……と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目と耳と目

福島県　きんおて

各1000ガバス 大予言

199×年
サウンドノベル『弟切草』がついに文庫本化!

宮城県　芳賀良太

僕の母は、地球がなくなっても生きているだろう

愛知県　無敵

各1100ガバス 写真腕相撲突発トーナメント



愛媛県　タクボユキ命

ぼくには手が4本もあるんです。何人でも相手にします。

対



茨城県　猪瀬貴之

うちの犬は、よく夜逃げをしようとします。

評　人間様とはいえ、ふたりがかりは卑怯である。よって、ジョン(仮名)の勝ちとする。

今週の勝者
ジョン(仮名)

740ガバス 愛あるひとコマ



「静電気」

香川県
さつき

勧誘の断わりかた

何事も最初が肝心。声をかけられたら、敵の30倍の声量でハ～イと元気よく返事しましょう。イキイキとした態度で、はでなアクションを加えると、より効果的です。そのうち、敵は〝何か〟を要求してきます。この際、その〝何か〟は関係ありません。敵が話し終わる前に、視線を合わせて「イヤです」を連発します。まるで話を聞いていないあなたは、そのうち敵にきらわれてしまうのです。

1130ガバス 妖人の時代



長野県　バボQ

体をふたつに分けてみました。イカすでしょ。

●下半身のトリックはわかるが、上半身はナゾだ。

各1027ガバス 街の新名所



千葉県　渡辺陽

花に○○しちゃいました。ごめんなさい。

●選評　町内会では異種物間性交を奨励している。



鳥取県　川田理恵

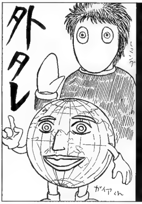
不気味なので、だれも泳ぎに来ません。

●選評　怖いけど、不思議な美と調和が感じられる(大ウソ)。

各555ガバス 単発イラスト道場



青森県　畑の王様



香川県　さつき

各555ガバス 私も町のレポーター



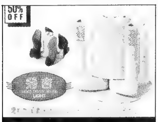
茨城県　ポリン

●選評　院長のアシカ顔を見てみたい気がする。



秋田県　伊藤雅之

●選評　ゲロゲロ。こんな顔の女がなにをしに来るんだよ～？



群馬県　とう子

●選評　秀吉はヘンなロボだった？



新潟県　栗5号

●選評　いったいどんな声で、吠えるのだろうか？



兵庫県　うさぎリンク

●選評　サンタも欲情するのか？



静岡県　タコ坊

●選評　なんか、いじめちゃいそうな顔。

はさんでポン



●短期連載恋愛小説・第129回

もっとも必要なものは愛であると知子は信じていた。しかし、そんな知子の心を理解してくれる人はいない。知子はどうしようもないさみしさをまぎらわすため、わきの下のにおいをかいでみた。かなりクサかった。そのころ英人は異国の地・アキバで知子の足の裏のにおいを想っていた。

私の報告書

各555ガバス



◎ぼくの父は**スルメイカのような泳ぎ**しかできない。
福岡県　ＲＫＢの貴花田

◎Ｍ君は履歴書の、所有している資格の欄に**英検初段**と意味不明の記入をしていた。
大阪府　色須魅亜

◎うちのおじいちゃんに「誕生日プレゼント、なにが欲しい?」と尋ねたら「**杉本彩**」と答えた。
大阪府　諸星くんがほしいのっ!

◎ぼくの妹は中学受験の面接試験で、「将来の夢はなんですか?」と聞かれ、「**まだ見たことがありません**」と答え、不合格になった。
大阪府　ヘキノーれす

◎「道具を大事にしろ」といつもいっている野球部の監督は、怒ったとき手で殴らずに、**人のグローブで殴る。**
大阪府　ヘキノーれす

◎友人Ｔは小学2年生のころ「オレは**中学生になったら死ぬんだぜ**」といっていばっていた。
宮城県　快傑ズバット

◎うちの母はネオソフトハーフを普通の人の**2倍ぐらい**パンに塗りたくってたべる。
大阪府　珍味のエース

◎僕の母はアニメ番組でネコが出ると必ず、そいつの**名前をニャロメに決めてしまう。**
宮崎県　ニャロメ

◎うちの弟は匿名希望のことを**ペンネーム募集中**という意味だと思っているらしい。
東京都　のぶ丸山



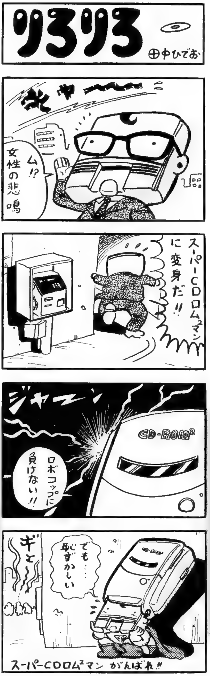
◎僕の友人Ｙはタタミやじゅーたんのうえに落っこちたお菓子を「**う〜ん、ダニ味**」といってから食べる。
埼玉県　さくらめーる男

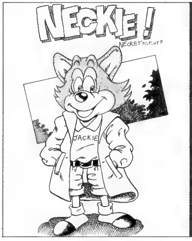
◎週刊化されてクロスレビューをする人が増えたが、メーカーとしては、自分の会社のソフトが載るときには、**森下さんを入れてほしい**と思っている。
福岡県　破壊天使

◎『スペランカー2』の主人公は前作の**50倍**は強い。
東京都　骨のある人

りろりろ

㊥中ひでお





富山県　ヒロとピーカブー

投稿のオキテ

●新しい年を迎えて、ヒップな気分のファミ通町内会、昨年から新コーナー募集を続けているが、今年も変わらず続ける予定である。アイデアの採用者には5000ガバスがプレゼントされるので、振るって応募してほしい。ちなみにコーナー名は〝新コーナー設立ガバチョ〞だ!
●それでは〝新コーナー設立ガバチョ〞に寄せられた、超マヌーなボツの新コーナー案を紹介しよう。採用ではないので、載っても喜ばないこと。約束だぞ。
●熊本県のスネちゃまが送ってくれたアイデアは〝イラスト腕相撲〞。内容は写真をイラストに変えただけというイートマイショーツ級のへボいものだ……。ほんの300倍だけ工夫してくれ。
●担当者の腰がしっとりと光り出すぐらいに奇抜で楽しげなアイデアを求む。
●新コーナー候補〝今週の北島タイトル〞ではゲームの楽しいサブタイトルを募集している。メーカーさんの動脈血を沸騰させてしまうぐらいの過激なサブタイトルを待っているぞ。
●それでは〝また来週。

あて先は　**ファミ通町内会各コーナーまで**

URANAI 開運どうい コーナー

占う人
福田有宵先生



このコーナーへのはがきには、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに。

迷える子羊救済

僕の家には、家のどこかに金(ゴールド)が隠してあるという言い伝えがあるのですが、本当でしょうか。本当だったらどこらへんにあるのか教えてください。ちなみに、僕の先祖は武士で、城の財政関係の仕事をしていたということです。

(鹿児島県　サザビー)

たいへん夢のある、ビッグな話ですね。古い家には、先祖からの言い伝えがいろいろあるものです。金がある場所は、一般的には、西北の方角で、土蔵の壁のなかや地下室、母屋では床の間、寝床の下などにある場合が多いようです。さて、あなたの家の場合ですが、あるとすれば、東の方位で、古くはふた棟続きのところ。2本の大木があったところでしょう。土中の壺状の器のなかにある可能性が高いようです。ダウジングで調べてみては。

●悩める子羊ちゃん、悩みがあったらこのコーナーにおはがきを。ズバリ解決しちゃうのだ。

今週の運勢　1/13[月]→1/19[日]

1月生まれ　末吉運。サービス精神で奉仕すれば、あとで得する。勉強は努力ひと筋、体力使え。金運は散財ぎみ。食べ過ぎに注意。異性運は、親切に攻めまくれば吉。4と9、白と薄緑、テレカ、貯金箱、水曜、土曜が吉。

2月生まれ　大きな野心は障害多し。対人面では低姿勢がよい。コキ使われてグチを言いたくなる。家庭では靴をキチンと。異性運はライバル多く見込みが薄いとき。1と6、赤と黒、整理ノート、アルバム、月曜、金曜が吉。

3月生まれ　物質運弱いが、精神的強さで乗りきろう。タマゴを食べるとツキが出るとき。頭がさえ、記憶力アップ。金運小吉。異性運はなぜか好調、一気に攻めよう。5と10、黒と黄色、ロケット、靴下、水曜、日曜が吉。

4月生まれ　好調運。女性の力を借りて吉。テストでは実力以上の力を発揮。金運は臨時収入あり。異性運は女性が有利、彼女のペースでならデート吉。3と7、青とモスグリーン、大入袋、だるまが吉。木曜、土曜は吉日。

5月生まれ　意志の疎通が難しい週。勉強は基礎からやり直そう。寝坊はもめごとの原因に。金運は平凡。異性運はひとり思いでウズウズしそう。1と6、黒と青、竹トンボ、ボールが幸運を呼ぶ。水曜、日曜はツキあり。

6月生まれ　人のふり見てわがふり直せ。グループではリーダーに合わせるのが吉。週末好調。金銭面ではもらい物で得をするとき。異性運は、行動が早ければチャンスをつかむ。2と7、赤と紫、赤いハンカチ、火曜が吉。

7月生まれ　二兎を追うもの一兎をも得ず。ほしいものはひとつにしぼろう。勉強ではカン違いに注意。金銭面では支出オーバー。異性運は思い違いに注意。4と9、銀とオレンジ、たい焼き、整理ダンス、火曜、金曜は吉。

8月生まれ　古いものを大事に、新しいものはあと回しで。後悔先に立たず。コミック、エッチ本に注意。異性運は紳士的に出ないとダメ。粗野な言葉遣いは厳禁。3と8、ピンクとグレー、靴、CD、月曜、木曜にツキあり。

9月生まれ　新しい計画を実行するチャンス。勉強も新しい方法で。金運は計画的に。身近な異性で東南の方位の人との縁あり。5と8、グレーとレモン色。とっくりのセーター、オルゴールがツキを呼ぶ。水曜、土曜吉。

10月生まれ　前半は不調、後半は好転。勉強は気分が乗らず、ペースダウン。家族とのコミュニケーションは大事。金運はムダ使いに注意。異性とはすれ違いぎみ。2と4、緑系の色、手紙、旅行みやげ、木曜、日曜が吉。

11月生まれ　努力のわりに成果なし。が、怠けるともっと悪い。冬のスポーツは挑戦して吉。暖房の温度に注意。金運は忘れ物に注意。異性とは相性があわないかも。4と9、オレンジと紫、小箱、毛皮、火曜、金曜が吉。

12月生まれ　パートナーとの仲が最良。社交面は活発だが、失敗もありそう。家族と話を。金運は吉。異性運はソフトに語りかけてモテモテ。グループ交際が吉。3と7、茶色とワイン色、猿の絵、水曜、日曜にツキがある。

獣神サンダー・ライガーのトラブルスープレックス



女の子の力は偉大! それを活用しない手はないぞ

眠 **私は遅刻が多くて困っています。今年はすでに27回も遅刻して、全校トップを爆進中です。ブラックリストに載っているとの噂も……。どうすればいいですか?**

(宮城県　黒田泰史　16歳)

跳 アントニオ猪木のお爺さんは「なんでも一番になることが大切だ。乞食になるにしても、世界一の乞食になれ!」と言ったそうだ。キミも世界一の遅刻王を目指してみたらどうかな?　まぁそれは冗談だけど、たとえば5個の目覚し時計を、5分間隔で鳴らしてみれば、いくらキミでも起きるだろう。さらにいい方法なのが、彼女をつくることだ。彼女が毎朝キミの家まで「学校に行きましょ!」と誘いにくれば、イッパツで起きると思うぞ。この方法だったら、朝からルンルンで学校にも行けるよね。

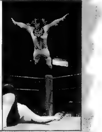
割 **ボクは中学1年生で、エレキギターを弾いてます。しかし、友だちには「マセているぞ!」とか「不良」とか言われます。ライガーさんもマセていると思いますか?**

(宮崎県　にょにい　13歳)

愛 宮崎県ではそんな偏見の目があるのかな?　ひょっとしたらその友だちは、キミがエレキギターを弾けることに嫉妬してるのかもよ。でもキミが好きでやっていることだろ?　だったら自信を持とうぜ!　みんなの前で自信を持ってギターを弾けば、女の子がよってくるからさ。これは絶対ホント!　中学生ぐらいの女の子って、そういうのに憧れるんだよね。男にどうこう言われるのと、女の子にキャーキャー騒がれる。キミだったらどっちを選ぶ?　私だったら女の子だな。

獣神に聞け!

キミの悩みを獣神ライガーが断つ!恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

私的ゲームキャラクター名鑑

今週のゲスト『ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-』の主人公　イラスト：水玉螢之丞



——読者のみなさん、こんにちは。今日はここ、ハイラルのとある村から、『ゼルダの伝説』の主人公、リンク…………えっ、ちがう？　プレーヤーが各々命名すんの？　なーんだ……。あっ、失礼しました。とにかくですね、その主人公さんを招いてお送りいたしたいと思います。もしもし、エート、そのー……。

「コラコラ。ボクの名前はもちろんリンク、リ・ン・ク！　悪いけど」

——えっ、ウソ!?　だって新作の『ゼルダ』はリンクのエピソードじゃないって、いま……。

「そーだけど、ぼくのプレーヤーがリンクって名前でゲーム始めたんだもん。しょうがないよ」

——耳とがってますね。

「ほっといてください。ぼくらの国じゃ、耳がとがっていればいるほど、美人で美男なんですよ」

——ホントですかぁ～!?

「ホントです。あなたがた人間世界のスター、バルカン星人のミスター・スポック、妖怪人間のベム、ベラ、ベロなど、ぼくら若者の間じゃ、とても人気あるんですよ」

——なんかイマイチ、ネタが古いなあ。リンクさん、いったいいくつなの？　……ま、いいか。やっぱり、リンクさんの世界でも、整形美人とかいるワケですか？

「整形手術は流行ってますね。じつはここだけの話ですが、ボクの耳にも、2センチほどシリコンが入ってるんですよ。高かったなあ、手術代。それにね、子供がまだ幼児のうちに、両親が耳を引っ張って吊り下げたりする家庭も珍しくありませんよ」

——ホントに!?(疑い)　……あ、リンクさん、向こうでゼルダ姫が眉毛につば付けてますよ。

「え、なに？　聞こえないよ」

——そんなデカい耳で、聞こえないワケないじゃないの、もう。

SQUARE'S NEXT CHALLENGE

集中連載 VOL.8

独占! ロマンシング サ・ガニュース

スクウェア　1月28日発売　9500円　スーパーファミコン

今週のテーマ　デステニィストーン

フリーシナリオがウリのこのゲームだけど、やっぱり最終目的はある。そう、サルーインっていう悪神を封印すること。そのカギがデステニィストーンなのだ。

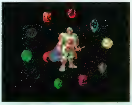
10種類の石を集めよう!

いままでは、各主人公のキャラクターそれぞれのシナリオ前半を中心に掲載してきたけど、今回はゲームの本質に関わる重要なキーワードを解説しちゃおう。そう、デステニィストーンのことだ。

デステニィストーンっていう言葉は、このニュースや特集でも何度か登場して、知ってる人も多いはず。でも、あまり詳しくは触れられていなかったよね。じつはこの石には、重要な役割があったんだな。

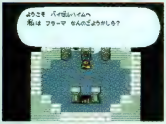
この『ロマンシング サ・ガ』の世界から1000年前、悪しき三柱の神が現われた。そのうちのひとり、サルーインを封じ込めるために使われた10種類の宝石が、デステニィストーンだったのだ。ということは、物語の核心であるサルーイン復活を阻止するためには、デステニィストーンを集めないといけないってことになるな。

しかし、デステニィストーンを持っていると、それを狙っているやつらから襲われたりすることさえあるのだ。たとえば、サルーインの手先もそのひとりだ。サルーインは、自分の力を封じてしまうデステニィストーンを部下に命じて奪わせようとしている。でも、そこはフリーシナリオ。デステニィストーンを奪われてしまっても、キャラクターたちの強さがサルーインを上回っていれば十分に対抗できるようになっているのだ。ただ、当然のことながら10種類全部集めておいたほうが、より確実にサルーインを封印することができるぞ。どっちでも自由だけどね。



⬅これがサルーインを封印した、10種類のデステニィストーンだ。

こんなところにも情報が



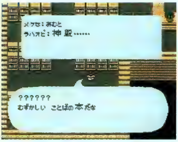
⬆バイゼルハイムのフラーマという占い師が、火のルビーを持っているぞ。フラーマからいろいろ話を聞いてみよう。

⬇ウエストエンドのパブでは、踊り娘にアメジストをあげてしまったという人物がいるぞ。デステニィストーンか!?



隠し場所は図書館で見つけよう

バファル帝国の首都メルビルには、この世界でも唯一の図書館があるのだ。この図書館では、いろいろな情報が得られるんだけど、そのなかでもとくに目を引くのがデステニィストーンに関連した書物がおいてあること。隠し場所までが大ざっぱながらもわかっちゃうのだ。下の表にその10個の名前を紹介したけど、術法の名称に似てると思わない? というよりは同じなんだよね。関係があるのかな?



⬆メルビルの図書館には、デステニィストーン以外にも重要な情報があるのだ。本棚はひとつずつたんねんに調べてみよう。

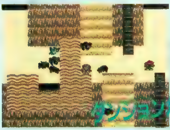
宝石の種類	デステニィストーンの場所
火のルビー	騎士団領のバルハラント城に住む占い師、フラーマが守っている。
水のアクアマリン	クリスタルレイクの中央に位置する島に隠してある。ナイトハルトが狙っているぞ。
土のトパーズ	ガレサステップの北、カクラム砂漠の地下にある、大地の女神ニーサの神殿にある。
風のオパール	まったく不明。ゲームの序盤、中盤では、情報さえもつかむことはできないのだ。
光のダイヤモンド	これも不明だ。やっぱり、光に関係するような場所に隠してあるんだろうね。
闇のブラックダイヤ	この宝石も、場所は出ていない。"闇"とか"黒"のつく地名なんかがあやしそうだ。
気のムーンストーン	ある場所は不明。これがあれば、誰かにかけられた呪いを解くことができるのだ。
邪のオブシダン	バルハラントの南よりに、凍りついた城があるのだ。どうもその中らしいぞ。
魔のエメラルド	オービルから南へ行った、地図にも書かれない魔の島に眠っているぞ。
幻のアメジスト	フロンティアのどこかにあるというが、意外と身近な人が身につけているかもね。

土のトパーズはここだ

メルビルの図書館にある書物によると、土のトパーズがカクラム砂漠にあるってことだったよね。この砂漠のあるところから流砂に運ばれると、地下に広がる洞窟に出るのだ。その洞窟を抜けると、こんどは大地の女神ニーサの神殿があるぞ。しかも、神殿の祭壇には土のトパーズが置いてあるのだ。もちろん、そのまま持っていこうが、放っておこうが自由だ。もし、ここで土のトパーズを取ることにしたのなら、女神ニーサから選ばれた戦士としての使命を知らされることになる。デステニィストーンを持っているかどうかで、物語の展開に変化が表われてくるのだ。



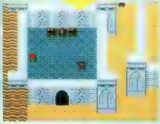
⬅この並んだヤシの木のあいだから歩くと、うまいこと流砂に運ばれて地下に行くことができる。



➡洞窟のなかには、モンスターがたくさんいるのだ。簡単には先に進ませてくれないぞ。

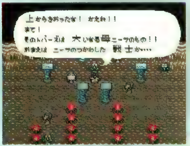
ダンジョンが！

そして神殿に



⬆洞窟の奥は、なんと神殿になっていた。なぜか、行方不明になったタラール族の人たちがここにいるのだ。

⬇神殿の近くにいるこの人は、祭壇でのキャラクターの行動によって言うことが違ってくる。女神ニーサの意に沿う行動をとっていれば、すごく重要な情報を教えてくれたりするのだ。



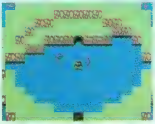
ニーサの祭壇



⬅神殿のいちばん奥には、大地の女神ニーサの祭壇があるぞ。この神殿がカクラム砂漠のダンジョン最深部だということを考えると、どうもこの祭壇にデステニィストーンがありそうなのだ。祭壇にあるものを勝手にいじったりしても大丈夫かな？

クリスタルレイクに潜水

水のアクアマリンは、クリスタルシティの南、クリスタルレイクに隠されている。どういういきさつかはナイショだけど、クリスタルシティの皇太子、ナイトハルトの祖先がここに隠したらしいのだ。ナイトハルトに会うことができれば、アクアマリンを取ってきてくれと頼まれるだろう。この頼みを引き受ければ、とりあえずは地図にクリスタルレイクの場所が書き込まれるぞ。湖の中心の島には洞窟が口を開けている。どうやらそのなかに、問題のアクアマリンがあるみたいだぞ。当然、これをナイトハルトに返さなくても物語を進めることはできる。そこがこのゲームのすごいところなんだな。



⬆クリスタルレイクのほぼ中心にある島には、洞窟があるのだ。この洞窟の奥に、水のアクアマリンが隠されているぞ。さっそく入ってみよう。



⬅洞窟のなかは、そんなに広くはないのだ。

ボス!?



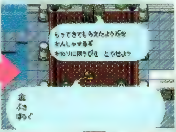
⬅宝箱の前から動かないモンスターがいるぞ。きっとあれがボスだな。



⬆ついにボスを倒して、デステニィストーンを手にいれたぞ。でも、この宝石にどんな効果があるのかは、まったくの謎に包まれているのだ。



⬆当然だけど、自分の物にしてしまってもかまわないのだ。

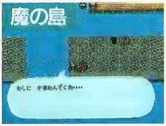


⬆クリスタルシティに戻ってナイトハルトに渡すと、金、武器、防具のうちどれかひとつをもらえるぞ。

要チェック　ここも見逃すな！

デステニィストーンの隠されている場所には、物語の進行した度合によって変化するようなところがあるのだ。たとえばバルハラントにある凍った城や、オービルの南に浮かぶ魔の島などがそう。1度行ったのに何もなかったからと、つい忘れがちになってしまうのだ。あやしいと思ったところは、かならず覚えておこう。デステニィストーンがあるかもしれないぞ。

魔の島



⬆昔、魔の島からひとりだけ生還したおじいさんが、オービルにいる。もう1度行きたいなんて言うかもしれないぞ。

凍った城



⬆凍っているときに行っても、ご覧のとおり。城のほとんどが氷に覆われていて、とてもなかに入るどころじゃないのだ。

なんか違うぞ



⬆ところがいつの間にか、氷が溶けて城のなかに入ることができるようになっている。どうしてかはナイショ！



いつのまにやら第3弾

究極のアクションゲームを考える

『究極RPG』、『究極シミュレーション』に続いて究極ゲームシリーズ第3弾がついに登場。こんどはアクションゲームだ！

アクションこそゲームの基本……



◆アクションゲームの古典的傑作。これを超えろ！

ここ数年、ゲーム業界やゲームキッズ（注：ゲーム好きの少年少女のこと）たちの間では、RPGが大人気である。最近のファミ通をパラパラとめくればわかると思うが、特集記事など多くのページは超人気RPGが独占しまくっているといった状況だ。

たしかにこういったゲームは楽しくて、よく売れる。メーカーさんも開発しまくる。市場にもそういったゲームが多くなる。そんなことはあたりまえだし、どうでもいいことかもしれないが、ちょっとだけ気にならないかい？

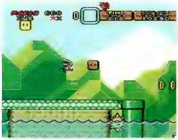
誰もが知っていることだが、私たち人間の元々は獣である。それが英知を身に付け、現在に至っているのだ。英知という偽りの衣をまとった野獣。それが人間の真の姿である。だが、いつの日からか、人間は真の姿を失ってしまった。

我々も同じである。野獣とはモニターの前に座ってAボタンを押しているだけの猿のことではない。いま、必要なのは失いつつある真の姿を取り戻すことではないだろうか。英知という強力な刀は大事な部分でこっそりと使えば良い。本能のみに身をまかせ、肉体を駆使してゲームを楽しむ。それが、真のゲームキッズである。

これだけスペースを割いて力説すればもうわかったはずだ。私たちの失われつつある大事な部分を、呼び覚ますパワーを持つのはアクションゲームだけなのだ。とはいっても最近のアクションゲームはRPG同様に、みんな似たり寄ったり。そこで、ファミ通究極班が読者や世界中のゲームキッズたちを納得させる究極のアクションゲームを考えることになった。大変に名誉あることだが、こうなったのはただのなりゆきである。しかし、やるからには、すきひとつない真の究極アクションを目指す。

そのための第1ステップがつぎのページだ。究極のアクションゲームを作るためには、現行アクションゲームの長所と短所を把握していなければならない。街の声とゲーム業界のご隠居様の話を掲載したので読んでほしい。究極のアクションゲームを無意識のうちに求めている、ゲームキッズたちの熱い血潮で満ちているぞ。

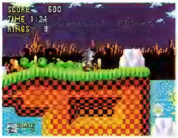
スーパーマリオワールド



⬆いわずと知れた傑作アクションゲーム。楽しめるが操作が複雑すぎるという意見もある。任天堂の代表作のひとつである。

⬇昨年、世界中を騒がせた、セガの音速アクションゲーム。こいつに対抗できるのは、光速アクションものだけだろう。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



ストリートファイターII



⬆スーパーファミコン版も発売されるカプコンの格闘アクションゲーム。やはり殴りゲーは人気がある。写真はアーケード版のもの。

好き嫌い いろんな意見

ここにアクションゲームに対するさまざまな意見を集めた。すべての意見は都内某カメラ店のゲームソフト売り場にて取材したもの。ちなみに、当日の平均気温は12.8度。

ここまで愛せるか？

●展開に変化があるところかなあ。面ごとにガラッと変わっているアクションゲームが好きなんですよ。
スネークマン(サラリーマン)

●エー、やっぱりキャラクターに感情移入できるところじゃないですか？　わたし、コミケでコスプレやってたからよくわかるけど、アクションゲームのキャラクターをネタにしている人ってけっこういますよ。こないだなんか、体じゅうに針を刺してソニックしてる人もいたんですよ。え、わたしですか？　去年はワルキューレをやりましたよ。もう卒業しましたけど……。
サーちゃん(服飾専門学校生)

●超人的なところがいいよね。身長の何倍もジャンプしちゃったりしてさ。夢があるよね。
山本順(陸上部)

●やっぱ、はでな動きでしょ。メガドラでプリンスのでてるやつなんて最高だよね。
谷森真一(歯科医)

●クシャミをするところ。
うすば羽田(アイドリアン)

●殴りゲーがいいよね。逮捕されることもないし。
弱い人(編集バイト)

●精進できるところでしょ。練習してうまくなれば自慢できるし。ヘタな奴をバカにすることもできるし……。おれのドラムとおんなじですよ。誰にも負けないって自信もってやってますから。プロにも負けませんよ。
キーボード(ベーシスト)

コスプレ



キャラを愛するがゆえにコスプレにはまる。イカしてるぜ！

そんなに嫌うか？

●死んだら同じ面を最初からやらなきゃなんないでしょ。ああいったタイプのやつは論外だね。
杉本卓也(セールスマン)

●マイキャラがヘボいときがあるでしょ。ダセー服着たやつとか。きっと開発の人間もダセー服しか持ってないんだよ。
三宅文男(清掃夫)

●ドット単位の操作がイヤだなあ。オレ目が悪いから。小さいころ、暗いところで本を読んだせいかもしれないなあ？
フッカー清水(無職)

●うるさいなあ。ゲームなんて嫌いなんだ。くたばりやがれ！
パーフリスト(高校生)

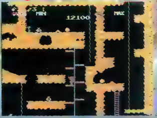
●反射神経が必要なところかなあ。ちょっとした事故で、神経を失っちゃったからね。いや、そんなにたいしたことじゃないから同情しないでよ。
星野順次(ゾウなみ)

●ドラマが弱いところかなあ。心に残るようなセリフもないしね。山田だ、倉本だ、って時代でもないでしょ。
藤森孝男(シナリオライター)

●処理が遅くなることがあるよね。ぼくにはゲームで遊ぶ時間があんまりないからああいうのは困りますね。
代々木慕情(予備校生)

●ちょっとした段差とか、小さな落とし穴で簡単に死ぬのにはまいるな。なんか、自分も簡単に死んじゃうような気がして、あまり外出もしなくなった。
スペランカー(大学生)

超虚弱体質



簡単に死んじゃう例のアレだ。この弱さはただごとではない。

生ぐさい・隠居のちくび　VOL.1



アクションゲームを考える

猿真似はウキキでトホホでござーる

日本が世界に誇るすばらしく安価な家庭用ゲームマシン、ファミコンが世に出てからすでに8年。ふとまわりを見回してみると、アクションゲームがとても多いのに気がつく。

あらためて家庭用のアクションゲームを眺めてみると、『スーパーマリオ』シリーズの大ヒットに触発されて開発されたものではないか？　と思わせるものが多い。もちろん、なかには業務用でも見たことのないようなまったくのオリジナル作品も見受けられるものの、ごくまれだ。

作っているうちに『マリオ』に似てきてしまうこともあるだろう。実際『マリオ』の完成度は、とても高い。アクションゲームのひとつの指針というか、「アクションゲームはかくあるべき」といった激しい主張を感じさせるほどの出来だ。『マリオ』が素晴らしいのは、ゲーム関係者やプレーヤーなら、誰もが素直に認めることだろう。

しかし、もとがおもしろいからといってその猿真似もおもしろいとはいえまい。『マリオ』もさまざまなアクションゲームのエキスを吸収し分解して再構成したゲームであり、オリジナリティーに溢れているというわけではない。だが、再構成の際の手際が素晴らしいのだ。これは『ゼルダの伝説・神々のトライフォース』にもいえることだ。そこらへんを勘違いしているゲーム関係者が多いのではないだろうか。真似すりゃいいわけではないのだ。

任天堂は〝煮詰める〟という武器を持っている。ゲーム作りにおいてはかなり強烈な武器だろう。これに対抗しうる武器は、〝アイデア〟しかないのだ。猿真似も武器だが、それではスライムベスも殺せない。私は人類の想像力に限界がないことを信じている。いくら想像しても赤い玉は出まい。んとリキんで、どひゃんと素晴らしい、卒倒するような、新アイデアの塊のゲームを待ち望んでいる。

ご隠居(ゲーム大好き)

つぎのページで究極のゲーム案を出す！

思い浮かぶまま感じるままに

前ページに紹介した人々の声を参考にしながら、究極のアクションゲームに取り入れたい画期的なアイデアが星の数ほど生み出された。残念ながら限られた誌面では、すべてのアイデアを紹介することはできない。今回は涙を飲んで、多くのアイデアのなかから、ほんの一部を掲載しよう。ほかのアイデアも見てみたい人は究極シリーズ第4弾の登場を待て。

パズルみたいに全200ステージ！

最近のパズルゲームはとにかく面数が多い。なかには一生かかってもクリアーできないほどの面数をもったゲームもあるらしい。非常によいことである。楽しみとは多いほどよいもの。

アクションゲームにも200ぐらいステージがあれば……。考えただけでワクワクして、ホルモンの分泌量が増えてしまう。

朝から晩、春から冬、前戯からフィニッシュまで、ずっとひとつのアクションゲームを遊び続けることができるのだ。これぞ究極ゲー！

正体不明のマイキャラ

動物関係のキャラクターが最近のトレンドのようだ。だが、一流ショウビズ界では動物と子供はクソ同様の扱いを受けている。ならばだれにも文句をいわれないようにマイキャラのデザインを正体不明のものにしてしまおう。これでノープロブレムだ。



嫌なヤツの顔を撮り込みで入れられる





だれにでも、嫌いなヤツや殴り殺したいヤツが、ひとりやふたりいるもの。そんなヤツの顔を敵キャラクターの顔に、そのまま画面に表示できるとしたら……。考えただけで、ファンタスティックだ。それを写真にしてそいつの家のポストに投函したりして……。

また、いじめるのが好きな人はかわいい女の顔を画面に表示して、なぶりまくることもできる。君がマゾなら自分の顔を使って、女王様にいじめてもらうなんてのもいい。遊びかたは無限だ！

るいじ ハリネズミもの VS ジャンプ兄弟



今年、流行ったのがハリネズミを主人公にしたあのゲーム。これはその人気にあやかろうという、アクションゲームだ。ただ、それだけ。



ゲーム業界を支配し続けるジャンプ兄弟。これはその人気を利用した類似アクションゲーム。オヤジが登場するだけできっとバカ売れするぞ。

毛 体毛がリアルに描きこんである

ファミ通の企画記事と切っても切り放せない関係にあるのが毛である。我々が数年前から予想していた通り、毛は現在、ヘアーと呼び名を変え、社会現象の域にまで達している。しかし我々にとって、毛はあくまでも毛である。究極のアクションゲームにも、もちろん毛が登場する。これ以上は語らない……。



ハリネズミとジャンプ兄弟の格闘もの

ゲーム業界の勢力分布図を二分する音速ハリネズミとピーチ好きのジャンプ兄弟。この両者が今、大人気の対戦型格闘アクションゲームで直接対決したとしたら、バカ売れまちがいなしだ。まさに血で血を洗う、アドレナリンたれ流しの究極の対決ってやつだね。

世間は宿命の対決でいっぱい。ゴジラVS.キングギドラ、アジャコングVS.ブル中野、東京VS.大阪、南青山VS.新橋、セナVS.マンセル、梨元レポーターVS.大林雅美、コークVS.ペプシ、巨乳VS.ヘアー、スーパーファミコンVS.メガドライブ、といったかんじで、例をあげるときりがない。

でも、こういう対決って、結局どっちが勝ったのかわからないままで、忘れられちゃうんだよな。



走 走るだけ

走るということは、それだけで楽しいことである。鉄パイプやナイフを持ったヤンキーたちに追いかけられ、夜のストリートを駆け抜ける気弱そうな少年の、ちょっとはにかんだ笑顔や、競技中のマラソンランナーたちの楽しそうなあえぎ顔を見れば、この意見に納得していただけるであろう。

このゲームは走る、という楽しい部分だけに力を注いだものである。敵も味方も障害物も、なんにもない。ゴールさえないという徹底ぶりだ。エンドルフィンをブリブリと生産しながら、死ぬまで走り続けようぜ！



いろんなアイデアを出してみよう

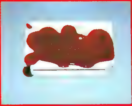
ロムがくさい汗をかく　臭

キャラの状況に応じてROMカセットが汗をかくのだ。それもレゲエなみに強烈なにおいのするやつだ。ナイススメル！



ROMが血を流すっていう

キャラがダメージを負うと、純白のROMカセットからどす黒い血が流れ出すのだ。ヌルい奴がプレーすると、すぐに床一面が血の海になってしまうぞ。だが、心配することはない。血を流すのは１回目だけで、回数を重ねると、甘い蜜を流すようになるからね。



ステロイドが付属

多くのスポーツマンたちを超人に変えた良薬。それがステロイドだ！　アメリカのとあるプロレス団体では、おやつ代わりに愛されているという。それにあやかって、ゲームにこの薬を付属させたくましいゲーマーを育てるのだ。



♪イヤな効果音♬

きみも聞いたことがあるかもしれない美しい音色。たとえるなら、黒板とツメの接触時に発生する美しいラプソディー。そんな効果音をゲームの状況に関係なく、スピーカーが３Ｄサウンドで流し続けるのだ。

人気ゲームとセット販売

抱き合わせ販売ではない。大人気RPGとセットで販売することによって、そのアクションゲームをより良く見せよう、という向こう見ずな企画。人気RPGなど、ただのパセリにすぎない。

腰で動かすコントローラーも……　クネクネ

人間の体で最もよく使う部分は腰である。腰があったからこそ、人間は現在の繁栄を築けた、といっても過言ではない。というわけで腰コンである。

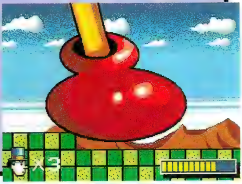
プレーヤーはこのコントローラーを腰に装着し、腰の回転や前後運動によってキャラクターを操作するのだ。ちなみに、このコントローラーは特殊合金製で200キロある。



マイキャラが画面サイズよりでかい

小さいキャラクターでは、ジミーなアクションしか期待できない。だからキャラを思いっきりをでっかくしてみました。

画面内には足首だけしか表示できないが、命がけの立体前屈をすれば、中指の先っちょも見ることができるぞ！　これは便利でいいね。



飛　ジャンプするだけ

ジャンプ、それは跳びはねること。アクションゲームの基本動作ともいえるジャンプを、ゲームの核にしてみたのだ。遊びかたはとっても簡単。ジャンプボタンでジャンプするだけ。ジャンプすると、キャラは銀河の彼方へ飛び立ったきり、もう二度と戻ってはこないのだ。



体感もの……　痛

乗るとゲロを吐く人もいるけど、体感ゲームブームはあい変わらず続いている。家庭用アクションゲームも、もっと体感を採り入れたらずっと楽しくなるはずだ。

画面内のキャラが殴られると、ゲームに付属しているヤンキーがヤンキーパンチやヤンキー蹴りを繰り出してくる。金子君もびっくりの過激ゲーム。コントローラーを通して流れ出る200ボルトの電気ショックなんてのも、大仁田チックでいい。



リアルなキャラ　本能

このゲームのリアルとは、限りなく人間に近づける、という意味だ。主人公キャラの体は、人間と同様の構造を持っているので、ヒジを痛めればはしが持てなくなり、足を痛めればくつ下が履けなくなってしまう。もちろん、腰を痛めれば使えなくなってしまうぞ！

体だけではなく、精神も人間そっくりに再現されている。ただ、悩みや苦悩といった深刻なものは無視して、性欲や物欲といった楽しげなもののみが再現されているので、心配は無用。でも、それはキャラが頭の中だけで考えていることなので、ゲーム進行にはなんの影響もない。見えないところまで、リアルというコンセプトがゆき届いているのだ。

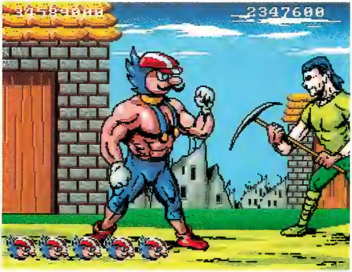
いよいよつぎのページでは
究極のアクションゲームが

これが究極のアクションゲームだ!

スーパーヘッジホッグ・ザ・ロードファイターII
～ヒゲの伝説～

超画期的な新要素が満載されたこのゲーム。唯一の問題は我々についてくるほどの力を持ったメーカーがないというところだ。

ハード未定	究極アクション	カートリッジ
	メーカー未定　発売日未定　●●よりは安い	容量可変



超豪華体感コントローラー付きの究極アクションゲームだ!

こいつはいままでにないほど、すべてがすごい格闘アクションゲームだ。主人公はハリネズミのマスクで正体を隠したヒゲおやじ。名前やストーリーはとくにないので気楽にプレーできるぞ。

キャラは究極コントローラーを身に付けたプレーヤーと、まったく同じ行動をとる。したがって人間の行なう行為ならどんな淫らなことでもできてしまうのだ。付属のビニールバイクに乗れば、なにもおこらないけどきっと楽しいぞ。

ただ、高性能体感システムを採用しているので、やられると痛い。ケガには注意してくれ。約束だよ。

これが究極ジャンプだ!



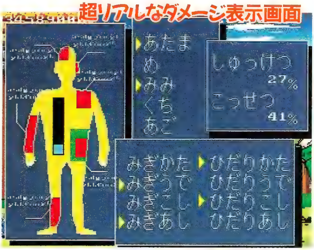
⬆ソープマット上でジャンプすると3年と10日は戻ってこないぞ。

実際の人間と同じ動き!



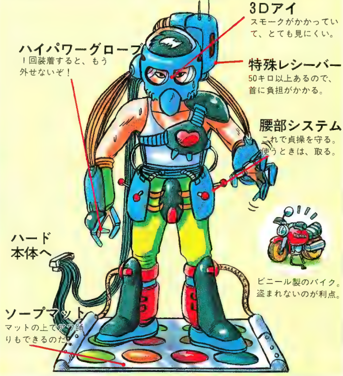
⬆究コンのおかげで、どんなポーズだって、自由にとれちゃうのだ。

超リアルなダメージ表示画面



⬅ステータス画面には現在のダメージが細かく表示される。自分の肉体も、キャラクターと同等のダメージを受けるから、命がけだ! キャラが死ねば、当然プレーヤーも……。

究極のコントロールシステム(略して究コン)



心の広いメーカーさん募集

こんな画期的なアイデアを使った、アクションゲームを作ってみたい、そんなメーカーさんを探しています。詳しい話が聞きたいメーカーさんは、下記の住所に絵はがきを出すか、ファミ通の各メーカー担当者までお電話をください。ずっと待ってます。また、激励のおたより、差し入れ、なども24時間受け付けています。

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山6-1-11 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部『ヒップホップ究極』係

この企画はけっこう具合がいいので続きます

ゲームのなかからヘンなのが出てきたぞ!?





バグが
なくなったら
すぐセーブして
電源切って
くださいね
わかった
わかった
……
ばくばくばく
ぷる
ちょっと
トイレ
ばくばくばく
ぴた
ぼわん
きょときょと
じゃセーブ
して…と
ふん
ふん
おーおー
きれいに
消えてる
じゅっ
バクッ
……
かーちゃん
腹へったー
……
この口か!?
この口かーっ
にゃにを
ふる〜っ



■あらあら……大騒ぎにならなきゃいいんだけど

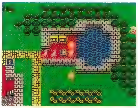
こやま基夫先生へのお便りは➡編集部アバタモ☆エクボ係まで

ドラクエIV世界めぐり特別編

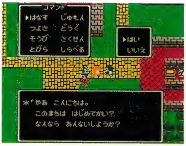
アネイル 長旅の疲れをいやす温泉の町

北風が身にしみるこの季節。とっても寒くて困るよね。こんなときには、温泉にでも行ってゆっくり暖まりたいもの。そこで今回は特別に、『ドラクエIV』に登場した温泉の町、アネイルを紹介するぞ。これで、少し気分を味わってみて。

ブランカとコナンベリーの間に広がる大砂漠。その南側に、今回ご案内する温泉の町アネイルがある。小さい町ながら温泉に訪れる多くの湯治客でにぎわい、人々は活気にあふれている。砂漠を越えてくる旅人たちにとっても、長旅の疲れをいやす絶好の場所。そのため立ち寄る人はあとをたたない。



◆たまにはのんびりと温泉にでもつかって、ゆったりと体を休めよう。

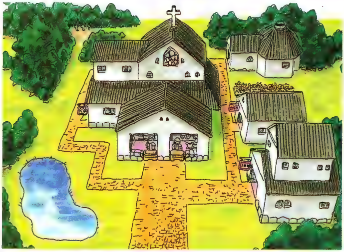


➡町に入ると宿の主人がこころよく迎えてくれる。いい宿だ。

見どころ

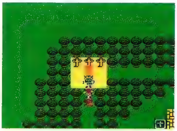
なんといっても、美容と健康に効果があると評判の高い温泉がこの町でいちばんの名物。老人から若い女性まで、全国各地から大勢の人たちがこの温泉を目当てに訪れるほどである。

町には2軒の宿屋があり、互いにサービスを競いあっている。どちらかといえば、料金、サービスの質ともに、奥にある小さな宿屋のほうがオススメ。宿の主人みずからが町の入り口に立ち、町を案内してくれるのだ。初めて訪れる人はひととおり案内してもらうとよいだろう。



◆これが温泉の町アネイルだ。実際にあれば行ってみたいものだが……。

教会の奥にある、伝説の戦士の遺品も一見の価値あり。町はずれには彼の墓もあるので、記念に足を運んでみるのもいいかも。



◆町はずれにある伝説の戦士の墓にはいまでもお参りする人があとをたたないという。

ショッピング

この町の特産品は毛皮のコート。ほかの土地ではほとんど見かけることができない品物なので、町を訪れた記念として、ゼヒとも手に入れておきたいものだ。



◆武器屋で売っている鉄の扇も、女のコには喜ばれるアイテムだぞ。

ドラクエ用語の基礎知識

あずかりじょ【預かり所】『III』から登場した施設。お金と、持ちきれなくなったアイテムを預かってくれる。『III』では、アリアハンの城下町だけにある。預けられる数はアイテムが120個、お金は千ゴールド単位で25万5千ゴールドまで。アイテムのほうだけ、引き取るときには手数料を払うシステムになっている。『IV』では、エンドールの城下町にあり、システムは『III』と同じである。新作の『V』では、それまでのお金とアイテムの預かり所のほかに、仲間に加わったモンスターの預かり所が登場するとの事。また、細かいシステムは明らかにされていないが、注目すべき新施設になりそうだ。

こまんど【コマンド】主人公(勇者)やその仲間たちに、プレーヤーがくだす命令のこと。戦闘時に選択できるコマンドは『I』～『IV』までどれも4種類。通常時に選択できるコマンドは、『I』と『IV』が8種類。『II』、『III』は6種類になっている。『V』の戦闘ではAIで行動するキャラクターに、プレーヤーが呪文や特殊能力の使用を命令できるコマンドが新しく加わるらしい。

じゅもん【呪文】まじないや呪いの文句のことをいうが、RPGの世界ではまじないのほうを指す。呪文の使えるキャラクターが成長するごとに習得していく。これを唱えるとMP(マジックパワー)を消費するが、攻撃や体力回復などに絶大な効果を発揮。登場した呪文の数は、『I』が10、『II』が22、IIIが60、『IV』58。『V』ではまだ不明だが『IV』と同じぐらいの数になるだろう。

ドラクエよろず相談室

わたしの勇者のMPがあがりませーん!

『ドラクエIII』で、勇者の最大MPが上がらなくて困っています。レベルが16なのにMPが12しかないのです。このままではギガデインが唱えられないかと不安でたまりません。こんなことって起こり得るんでしょうか。

大阪府　おきつねこ吉

ほ、ほーう。珍しいことがあるもんだね。でも、安心してくれたまえ。それはきっと、思春期に起こる個人差というものだよ。いまは、勇者の最大MPが少ないかもしれないが、もっともっとレベルが上がれば、最大MPもどんどん増えてくるにちがいない。そうなれば、ギガデインだろうが、ベホマズンが何回でも唱えられるように成長することであろう。

募集

ドラクエなんでもベスト10や、ポーカーの記録、ドラクエの思い出などなど、みなさんからのおたよりをいまでも募集中だぞ。それぞれの係まではがきを送ってくれたまえ。採用された人には1000ガバスをプレゼントしちゃうのだ!


SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
アメリカの熱狂、ついに上陸。
PRO FOOTBALL
1月17日発売!
価格7,900円(税別)
Chicago Miami Seattle Buffalo
Kansas City Pittsburgh San Francisco Green Bay
Houston Philadelphia Dallas Oakland
New York Washington New Orleans Cincinnati
「プロフットボール」
アメリカが夢中になった超本格的フットボールゲーム「プロフットボール」がやって来る。あの全米アメフト・プロリーグ「NFL」を基本に強豪29チームがエントリー。80種類を越えるフォーメーションから自由自在に戦略を組める大充実のゲーム内容だ。そのスタジアムの興奮ははんぱじゃないぞ。
初心者でも安心、くわしい説明書付!!
ELECTRONIC ARTS®
©1991/1992 Electronic Arts
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル
お問い合せ――03(3343)8911


SUPER Famicom
こんどは地球を
まるごとシミュレーション。
ガイア君です。よろしく!
SimEarth
シムアース

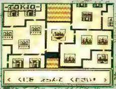

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
MAXIS
「シムアース」
好評発売中！
価格9,800円(税別)
あのシムシティーの続編、それがシムアース。
こんどは地球をまるごと育てていく、
とてつもなく大きなスケールのシミュレーションだ。
海の広さ、ジャングルや砂漠など土地の種類は自由自在。
人間だけでなく、恐竜や魚などいろいろな生き物も登場する。
ただし、うまくバランスをとらないと地球は生きていけなくなってしまう。
君がいま住んでいる地球よりもっとすばらしい地球をシムアースでつくってほしい。
©1990/1991 Maxis and Will Wright All rights reserved
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
「シムアース」公式ガイドブック、小学館より2月5日発売予定！ 予価980円(税込)
IMAGINEER CO., LTD.
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル
発売元 イマジニア株式会社お問い合せ——03(3343)8911

GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

英雄伝説、始まる。

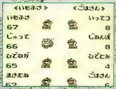
いにしえの時代――愛と喜びに満ちたトキオ大陸に、突如、魔界の「暗黒四天王」が降り立った。大陸は16の王国に分断され、恐怖と混乱が支配する戦乱の世となりはてた。

シナリオは5本。全16カ国の王国の中から選んだ1国で、統一を果たすシミュレーションだ。一年にそれぞれ、政治、軍備、戦略の月がある。各国にいる200人にもおよぶ英雄たちを手足とし、「暗黒四天王」の野望を打ち砕いてくれ。かずかずのイベントや不思議な魔法のチカラ。キミはトキオを救えるか。いま、英雄伝説、始まる。



まず最初に自分の使う国を決めよう。城が1つしかない国もあるし、3つの国もある。城にいる英雄たちのデータもじっくりチェックしよう。





戦闘はコマンド方式で行ないます。敵を全滅させたほうが勝利で、戦闘中、英雄たちによっては、魔法を使うことができます。魔法をうまく使うことが勝利の秘訣です。

トキオ戦鬼 英雄列伝

ゲームボーイソフト・1月10日(金)新発売・定価4,500円(税込み)

HUMAN



特集 メイキング

作る……創る……メイキング!! ぼくらがふだん何げなく手に取って楽しんでいるゲームや雑誌、そしてメーカーのサービスの陰にはさまざまな努力が潜んでいるのだ。人を楽しませるために、ゲームデザイナーやゲームメーカー、雑誌編集者は何をやっているのか? なかには愚痴ばかりこぼしてる奴らもいるけど、見てちょーだいな。

ゲームメイキング 宮本茂インタビュー ゼルダの伝説®の伝説

世界一のゲームデザイナーは何を考えているのか? 未来のゲームデザイナー、必読!!

スーパーNES版『ゼルダ』の正体は?

——ファミコン版の『ゼルダの伝説』(以下『1』)と『リンクの冒険』は、両方ともディスクシステムのゲームですよね。どちらも有名なゲームですが、ディスクシステムを持っていないユーザーにとっては、いわば幻の名作的な存在。『ゼルダ』シリーズは今回の『スーパーファミコン ゼルダの伝説-神々のトライフォース-』(以下『ゼルダ』)が初めて、というユーザーがかなり多いようですね。

宮本 『1』が出てから5年も経ってますからねぇ。うーん、そういう人はNES版をやってください(笑)。ディスクへのアクセスもないからテンポもいいですしね。

任天堂広報 『1』も『リンクの冒険』もアメリカではまだベスト10に入るくらい売れてるんです。とくに『1』は好評です。

——となると、今ごろアメリカではスーパーNES版『ゼルダ』に対する期待は高まりまくってるんでしょうね。スーパーNES版は、いつ発売されるんですか?

宮本 今年の春先かな。正式発表はまだですけどね。

——スーパーNES版は日本のスーパーファミコン版と同じ内容?

宮本 改良することも考えたんです。というのも、『ゼルダ』は8メガの容量をめいっぱい使ってるんですが、アメリカでは英語に翻訳して出す必要があるでしょう。そのために1メガ増設すると、ほかのプログラムを入れられる余地ができるはずだったんです。それで(スーパーファミコンの)『ゼルダ』でやり残したことをやろうかとも思ったんですが……。

——で、どうなったんですか?

宮本 実際は圧縮がうまくいったので英語版も8メガに入っちゃった(笑)。だから、改良するのは次の作品まで待とう、と。

——ではスーパーNES版はスーパーファミコン版とほとんど同じなんですね。



●宮本茂 任天堂が誇る世界一のゲームデザイナー。「プレーしているときだけがゲームではない。プレーをしたいと思ってる時間も含めてゲームなんです」と言いきれる男。

『ゼルダ』は本体と同時発売の予定だった!!

『ゼルダ』の開発期間はなんと3年以上！

――『ゼルダ』の開発に着手されたのはいつごろなんですか？

宮本　『スーパーマリオワールド』と一緒です。任天堂で初めてスーパーファミコンの発表会を開いたときにも（'89年7月）『マリオ』と一緒に発表する予定だったんです。スーパーファミコンと同時に発売する予定もあったんですけどね。

――では、発売がずいぶん延期されてしまったことになりますね。

宮本　今年の3月には発売したいなと思ってたのが、夏休みに延びて、けっきょくスーパーファミコン1周年記念（笑）。

――『ゼルダ』の開発チームは何人くらいだったんですか？

宮本　任天堂の場合、大勢のチームで長時間かけてソフトを作るということはしないんです。最初は数人で1年くらいやって、そのあとで人数を投入して8ヵ月くらいで仕上げる。だから『ゼルダ』も大人数が投入されたのは、'90年の11月くらいなんです。

――では、基本システムを少人数でやって、人手が必要になってから大人数で、というシステムですね。

宮本　というよりは、むちゃな実験を少人数でやっておいて、（完成した形が）読めるようになってから大勢でやるんです。大人数でむちゃな実験をやると、ひまな人がたくさん出てきちゃうから。具体的には、ハードの限界に挑戦するような実験を早めにやってシステムを固めておいて、敵や演出に関することなどをあとから詰め込むんです。



――家に帰れない時期なんかもありましたか？

宮本　『ゼルダ』のときは、会社から「家に帰らないで体を壊したらどうするんですか？」と言われるくらいのことはしてましたね。でも、頭を疲れさせないために1日8時間は寝るようにしてます。

――さすがプロ！

宮本　プログラマーにも睡眠時間はきちんととってもらうようにしました。夜寝ないことで仕事がはかどることは絶対にないですから。ただ、睡眠時間は大切なんですが、「そろそろ時間なのでお先に失礼します」なんて言われるのはいやなんですよ。みんなが熱中して仕事してるときに「時間だから」なんて言われると、「なんやこいつ」って思っちゃうんです（笑）。

『ゼルダ』のタイトルの秘密はこれだ！

――『ゼルダ』は任天堂社内ではなんと呼ばれてるんですか？

宮本　Z・E・A（笑）。

――えっ？

宮本　というのは冗談で、ふつうに『ゼルダ』と呼んでますよ。

――でも、それだとディスクシステムの『ゼルダの伝説』（『1』）と混同しちゃいませんか？

宮本　あえて区別するときは「スーパーファミコンの『ゼルダ』」と言ってますけどね。ディスクの『ゼルダ』とスーパーファミコンの『ゼルダ』を同時期に話題にすることって少ないから、とくに注意は

⬇このタイトル画面が陽の光を浴びるまでには、なが～い時間が……。



してません。でも、タイトルを決めるときにはいろいろと悩みました。

――タイトルといえば、ずいぶん長いあいだ、『新ゼルダの伝説』（仮題）でしたが。

宮本　いつかは新しいタイトルにしようと考えてて……。『ガノンの逆襲』なんて案も出たんですよ。でもね、スーパーファミコンの『ゼルダ』なんだから『スーパーファミコン ゼルダの伝説』（笑）。

――シンプルですね。

宮本　そう、シンプル。たしかに『ゼルダの伝説』というソフトが2本になったことは事実だけど、2本を混同するのは問屋さんで伝票を書く人くらいで、ユーザーがまちがえることはないだろう、と。

ミリオンセラーを宿命づけられた男

現在のゲーム業界では、ひとつのソフトが10万本以上売れれば大ヒットといわれる。そんな状況のなかにあって、制作にたずさわったソフトのほとんどが100万本以上のセールスを記録する脅威のゲームデザイナー、宮本茂。いわば10割の打率を期待される4番打者のようなものだ。つねにそうとうなプレッシャーを感じていると想像されるのだが……。

「まあ、実際に作るのはスタッフですからね。そのプレッシャーのなかで仕事をするスタッフがかわいそうだと思うことはありますよ。でも、ぼくはスタッフのプレッシャーを取り除いてやるんではなく、逆にプレッシャーをかけるようにしてるんです。せっかくユーザーが任天堂に期待の目を向けてくれるんだから、そのプレッシャーをプラスのエネルギーに転化しなくちゃね」（宮本氏）

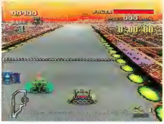
プレッシャーを目前に立ちふさがる壁ではなく、背中を押す推進力として考えるのが大ヒットの秘訣か!?



⬆『スーパーマリオブラザーズ』（'85年発売）。世界でもっとも売れたソフトだ。



⬆『ゼルダの伝説』（'86年発売）。『ゼルダ』シリーズの記念すべき第1作。



⬆『F-ZERO』（'90年発売）。レースゲームも任天堂の手にかかるとこうなる。



⬆『スーパーマリオワールド』（'90年発売）。ハードの性能を活かした傑作。

回転斬りひとつとっても深い意味がある

『1』の延長線上ありながら別のゲームでもある

——『ゼルダ』を作りはじめるときに、「こんなゲームにしよう」といった目標はあったんですか？

宮本　『1』が不十分なシステムだったんで……。『1』で足りなかった部分をきちんとやろうという思いはありました。

——あの『1』が不十分とは、ずいぶん厳しいですね。

宮本　もっとやりたいことがあったんですが、ハードの性能上〝つもり〟が多かったんです。

——具体的には『1』のどんな点に満足していないんですか？

宮本　ほんとは色を描き変えただけなのに、水がなくなったつもり、とか、実際には小さな木を燃やしてるんだけど、大きな木を燃やしたつもり、とか……。そういうのが多かったんで、スーパーファミコンの『ゼルダ』では、実在感を出したかったんです。

——なるほど。

宮本　また、『1』の当時は〝剣と魔法の物語〟に新鮮味があったし、セーブできることも新鮮だった。さらにゲームのなかで買い物をするというシステムも新しかったし、迷路を解くということじたいにも新鮮味がありましたしね。でも、5年のあいだに同じようなことをやるゲームがたくさん出てきたので、すべての新鮮味がなくなってしまった。では何をやればおもしろいのか？　ということをずいぶん考えました。新鮮味がなくなったからといって買い物や迷路をなくしてしまうわけにもいかないし。

——『1』では新鮮だった点を継承する部分と、さらに新しいプラスアルファの部分……。

宮本　そのバランスが難しかったですね。プラスアルファの部分だけに2年の時間がかけられれば、すごいものができるのにな、なんて思うこともありますけどね。

——『ゼルダ』では、たとえば剣の突きかたが『1』とは違ってますけど、あれは最初から変更する予定があったんですか？



宮本　『ゼルダ』では絵もきれいになったから、動きもそれなりにきれいにしたかったんです。それで『1』になかったななめ移動を加えたりね。でも、ななめに動けるようになると、ななめ方向も剣で斬ってみたいと思うでしょう？

——そうですね。

宮本　ただ、ななめに突く動きだと操作性が悪くなるので、回転して斬るようにしたんです。

——あと、Aボタンを使ったダッシュが気持ちいいですよね。

宮本　じつはNES版の『MOTHER』も、似た操作でダッシュができるんです。ダッシュのためにボタンが振り分けてあってね。



⬆ゲームではあまり類を見ない、ものを引っぱるアクション。生理的な感覚までも考えに入れた操作方法なのだ。

『スーパーマリオ』のスタッフも参加

任天堂でのソフトの開発は、まず少人数のチームで始められる。そのチームが基本的なシステムを固めたあとではじめて大勢の人数が投入され、いっきに完成させるのだ。『ゼルダ』の開発もこの方法で行なわれたのだが、『スーパーマリオワールド』のスタッフが何人か加わっているという。そう聞いてしまうと、『ゼルダ』には『スーパーマリオワールド』と共通する匂いがあるような気がしてくる。共通点を探してみるのも楽しいかもね？

共通の匂いを持つ2作品!?





——ボタンの振り分けにはずいぶん苦労したんじゃないですか？

宮本　かなりたいへんでしたね。『ゼルダ』では、かつぐとか読むなどのいろんな動作ができますよね。その動作のひとつひとつの操作をどのボタンに振り分けるか、ということでは試行錯誤を繰り返しました。

——ものを引っぱるなんて動作もできますよね。

宮本　あの操作（Aボタンを押しながら✚ボタンを押す）にユーザーがついてきてくれるかどうか、まだ心配なんですよ。ちょっと複雑なんでね。

——細かい気配り！

宮本　物のまえでAボタンを押すだけで引っぱれてもよかったんですけどね。

——あえて複雑にした理由は？

宮本　Aボタンを押すだけだと、プレーヤー自身がかつぐつもりだったのか体当たりするつもりだったのかがわからないでしょう。かつぐつもりだったのにキャラクターが勝手に引っぱっちゃってトリックが解けてしまったら、プレーヤーに不満が残ると思うんです。

——なるほど。

宮本　ただ、あまり複雑な操作にすると、操作方法を覚えないユーザーがでてくる。それで、つかむという操作をあいだに入れて、今の形になったんです。

——いろいろと苦労されてますね。

宮本　スタッフのあいだに反対意見もあったんですけどね。ほら、引っぱるスイッチがあるでしょう。いかにも引っぱるような形になってるから、Aボタンだけで引っぱれてもいいわけ。でも、ボタンを押すだけだと生理的に引っぱる感じがしないんじゃないかと……。

——なにげなくプレーしていたのでは気づかない部分が徹底的に練り込まれているんですね。

宮本　それで、スイッチをふたつ用意して、ひとつをはずれにしたんです。「こっちかな？」と自分で選ぶことで、正解したときの喜びが増しますからね。このあたりの感じを出すためにずいぶん時間がかかりました。

めざせっ!『ゼルダ』5時間クリアー!!



たくさんの顔を持つゲーム、それが『ゼルダ』なのだ

——『ゼルダ』って、固定観念との戦いを強いるゲームですよね。敵は剣でしか倒せない、という固定観念にしばられているあいだは、絶対に倒せない敵がいたり……。

宮本 『ゼルダ』って、ある人にとってはRPGの顔をしたアドベンチャーゲームかもしれないし、ある人にとってはアクションゲームの顔をしたアドベンチャーゲームなんですよ。最初から『ゼルダ』はアクションゲームだと決めてかかっている人は、ボスと戦うときには最強の武器を使うという固定観念から逃れられないかもしれません。

——剣でなくてもダメージは与えられますもんね。

宮本 そうですね。たとえばジークロック（闇の神殿のボス）は爆弾でもダメージを与えられるし、ハンマーでもいいわけです。最初はハンマーではダメージが与えられない設定だったんですが、「せっかくあの神殿にハンマーがあるんだからハンマーも正解にしよう」ということで、あとからプログラムを組み直したんですよ。

——正解はいちおう決まっているんだけど、ひとつだけではないんですね。ところで、「ゼルダ」は初めてプレーするときと、1回クリアーしてから2回目にプレーするときとでは、クリアーまでの時間がぜんぜん違うゲームですね。



宮本 平均で40時間くらいかかるみたいですね、1回目だと。任天堂内の早解きの記録はたしか5時間だったかな。

——いったん謎につまると何時間も足止めをくらうことがありますからね。一本道のシナリオのRPGに慣れている人に手ごわいかも。

宮本 それでもわかりやすくするための道筋はつけてあるんですよ。『ゼルダ』のシステムって、本来はまったく道筋をつけなくてクリアーできるように作ってありまして。たとえば道が石でふさいであったりしますけど、あれが最初からなかったとしても遊べるんですよ。プレーヤーが心を広く持ってくれて、「1年かかってもいい」と考えてくれるんなら作り直したいくらいですよ。

——1年かけてクリアーしたら、苦労したぶんだけ喜びも大きいでしょうね。

宮本 ただ、順序をつけないバージョンを作るとなると、メッセージ関係がたいへんになりますけどね。順序を無視すると意味がおかしくなるメッセージも出てくるでしょうから、それを全部フォローするとメモリーが1.5倍くらいになっちゃうかもしれませんね。

——その"順序なしバージョン"って遊んでみたい気もしますね。『ゼルダの伝説 ハードタイプ』（笑）。順序以外に配慮されたことは、どんなものがありますか？

宮本 爆弾で壊せる壁がありますよね。

——ヒビが入っているところですね。

宮本 じつは、あれはヒビがなくても壊せることがわかるようになってるんです。剣で壁を叩くとチンチンという音がするんですが、壊せる壁はコンコンと鳴る。プレーヤーにしてみれば、あらゆる壁を叩いていってコンコンと音がしたときに「あっ」と思ったほうが、喜びが大きいと思うんです。

——なんだか宝探しみたいですね。

宮本 でも、それだとプレー時間が延びてしまうという欠点もある。探しまくったあげく爆破できる場所を発見したときの喜びと、プレー時間をはかりにかけて、悩んだすえにヒビを描き込んだんです。



⬇爆弾で壊すことができる壁。穴が開いたときのうれしさといったら……。

『リンクの冒険』とは何だったのか？

「1」と「ゼルダ」にはかなりの共通点があるが、シリーズ第2作である『リンクの冒険』だけはすこし毛色がちがっている。これは、ほかの2作がアクションアドベンチャーなのに、『リンクの冒険』だけがアクションRPGとして作られたためらしい。

「『リンクの冒険』は、遊んでいるうちにプレーヤー自身が成長して、腕が上達していくという前提で作っているんです。でも、なかには下手な人もいるわけだから、そんな人でも苦労して経験値をかせげばそれなりに先に進めるようにしたんですよ。RPGのよさって、下手な人でも努力すれば報われる点だから」（宮本氏）

つまり、『ゼルダ』や「1」は、プレーヤー自身が謎解き（アドベンチャー的な部分）の点で成長していくのに対し、成長要素をアクションだけにしぼったのが『リンクの冒険』なのだと言えそうだ。やっぱり『リンクの冒険』って、『ゼルダ』シリーズのなかの異端児なのかな？



←そういえば謎解きの要素が少なかったかな。

次回作は『スーパーファミコン リンクの冒険』!?

泣く泣くけずってしまった数々の演出、イベント

——『ゼルダ』の８メガに収まりきらなかったアイデアもたくさんあるんじゃないですか？

宮本　たっくさんあります！　でもゲームって「こんなことやりたい、あんなこともやりたい」という欲望だけじゃ作れないものなんです。その演出をゲームのなかのトリックと結びつけたり、ほかの演出との汎用性を持たせたりしてプログラム上の一貫性を保たないといけないんです。でも、やりたかったことはたくさんあるなぁ。

——どんなアイデアがあったんですか？

宮本　草原でカンテラを使うと、とめどもなく火が燃え広がっていくとかね。あらかじめ主人公のまわりの草だけ刈っておいて……。

——それは楽しそうですね。ほかにもありますか？

宮本　池のところからシャベルを使って溝を掘っていくんです。そして池の防波堤を爆破すると溝に沿って水が流れていく、とかね。これは実際やりかけてたんですけど……。時間がもう半年あればできたかもしれないですね。

——ほかには？

宮本　女の子が＊＊で△△△するところがあるんですが、ほんとは●を○○して■■■だったんです。



●『ゼルダ』の発売前、宮本氏は「フィールドを走りまわっているだけでも楽しめるゲームにしたい」と語っていた。まさしくその言葉どおりのゲームになってるよね!?

——えーっ、それはすごすぎるっ!!　……アイデアって無限にあるもんなんですね。



宮本　無限だと思います。現実の世界って、アイデアであふれてるわけでしょう。それをどういうふうに編集してプログラムにつめこむか、というのがゲームデザイナーの仕事だと思うんです。ゲームを作るのに大切なのは、想像力とか創作といったことよりも、編集する力だと思ってるんですよ。

——現実の世界のどんな部分をどのように切りとってきて、カートリッジに詰め込むか、ということなんですね。

宮本　全部デフォルメ（誇張）と編集ですね。

気になる次回作は？

——『ゼルダ』にしても『マリオ』にしても、ここ数年の宮本さんは続編を中心にプロデュースされてますよね。ここらでまったく新しいゲームを発表されるご予定はないんですか？

宮本　そう言われてみると、『鬼ヶ島』以降は新しいものをあまり出してませんね。でも、『パイロットウイングス』のような路線を拡張したものとか……、いろいろと。

——『パイロットウイングス』の路線って……？

宮本　ぼくは、プレーしてるときだけがゲームじゃないと思うんです。外にいて、「家に帰ったら遊ぼう」と思ってるときも含めてゲームなんじゃないかと。そういう意味で、「今日も５分遊ぼう」と思ってもらえるようなものが作れたらいいな、と。ただ、まだキャラが立ってこない（明確な形が見えてこない）んですけどね。

——するとしばらくの間は予定なしですか？

宮本　ま、いろいろ（笑）。コンピューターゲームというのは、「これをゲームと呼ぶのか」というものまで含めると、アイデアは無限にありますからね。今ゲームと呼んでるものは、ゲームのなかのひとつのジャンルに過ぎないんじゃないかな。パソコンのゲームもいろいろと新しいことを試みているようですしね。ネタは永遠になくなりませんよ。

——おお、頼もしいお言葉!!　さてさて、『ゼルダ』シリーズの次回作の構想は？

宮本　順番からいくと、「スーパーファミコン リンクの冒険」になるんでしょうけどねぇ（笑）。

——楽しみに待ってます。



⬆家庭用ゲーム機でははじめてのスカイスポーツ・シミュレーション、『パイロットウイングス』。

コミュニケーションメーキング

質問電話大作戦

VIA AIR MAIL

TO:
Famicom TSUSHIN editrial staff.
ASCII Corporation
FFF Minami-Aoyama Bldg.
6-11-1 Minami-Aoyama, Minato-ku
Tokyo, Japan, 107-24

メーカー編

実験1 メーカーに失礼な質問をするのだ!

ものを作ることだけが、メイキングとは限らない。ものを作るための情報収集、アフターサービス、ユーザーとのコミュニケーションもメイキングの一環だ。メーカー各社がユーザーとコミュニケーションメイキングのために開いている電話、そこに、ちょっとイジワルな質問をしてみたのだ。さて、コミュニケーションは成り立つか。

質問をぶつけてみたメーカーは アイレム、コンパイル、ジャレコ、メサイヤ、アスミック、BPS、ホット・ビィの7社。各社が発売予定のゲームについて、おもしろいかどうか質問して、おもしろいと答えれば(まあ、ふつうはそう答えるだろう)、どこがおもしろいの？　とさらに質問してみる。

ちょっと、ドキドキなのだ。

アイレム

女性　アイレムです。

F　あの、すいません。ちょっと聞きたいんですけど、12月20日にファミコンで『パーマンPART 2 秘密結社マドー団を倒せ！』っていうソフトを出しますよね？

女性　えーっと(考えてる)、そうですね(自信なさそうに)。

F　(唐突に)**あれって、おもしろいんですかね？**

女性　えっ？　(一瞬沈黙)もちろん、おもしろいですよ(笑)。

F　どういうところがおもしろいんですか？

女性　えーっと、こんどはパーマンが飛べるんですよ。前は飛べなかったんですけどね。

F　(残念そうに)**ちがいは、その点だけなんですか？**

女性　そうですね、あとは……。ちょっと待ってくださいね(相談しているのが聞こえる、約1分後)こんどはメインキャラを4人のなかから選ぶこともできるんです。

F　ああ、なるほど、なるほど(さも感心したように)。

女性　で、全部で6ステージあって、まあ、内容もレベルアップしてるようなんですが……。

F　そうなんですか、どうもありがとうございます。



⬆アイレムのファンクラブ会報誌だ。会員からの手紙やイラストがいっぱい。

コンパイル

女性　はい、コンパイルです。

F　ちょっとお聞きしたいんですけど、これから出るソフト、何があるんですかね？

女性　パソコンソフトですか？

F　いえ、ファミコンとかメガドライブとか、ああいった家庭用ゲーム機で……。

女性　ああ、家庭用ですか？　メガドライブで『GGアレスタ』というのを出す予定ですが……。

F　え、メガドライブ!?　ゲームギアじゃないんですか？(知ってんじゃねえかよ！)

女性　ああ、ゲームギアですよ、ゲームギアです(あせってる)。

F　それって、『アレスタ』のシリーズですよね？　ゲームギアでやって、おもしろいですかね？

女性　どうですかね、それはなんともいえませんね(おい、おい)。まあ、好みもあるでしょうからねえ、なんとも言えませんけども。

F　どういうところがおもしろいかっていうのは？

女性　はあ、ちょっとお待ちくださいね(疲れてる)。

男性　ハイ、お電話代わりました。

F　あのですね、こんど『GGアレスタ』というのを出しますよね。それ、どういうところがおもしろいんですか？

男性　えーとですね(笑)、うん、そりゃまたけっこう、むずかしい質問ですね。まあ、いわゆるゲームギアにしてはよくできてるシューティングというところですかね。それと、けっこう豊富なパワーアップ、でかいボスキャラとか、下から敵が湧き出てくるとかね、凝った演出もありますよ。

F　おたくの作品のいつものパターンというわけですね？

男性　はい、そうです。

F　それじゃ、ゲームギア版の特徴って何ですかね。

男性　へっ？　ゲームギア版の特徴、特徴ねえ……。えーと、マークIII版の移植なんですけどね。

F　(バカにしたように)**あれとまったくいっしょなんですか？**

男性　いや、まったくちがいます、移植したんですけどアレンジをかなり加えたんです。同じもの出しても売れませんからね。

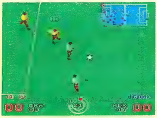
F　そうですねえ、どうも、ありがとうございます。



◆コンパイルクラブ会報誌、こんなコミュニケーションメイキングも。

ジャレコ

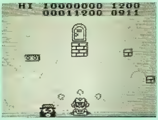
女性　ジャレコでございます。
F　(足りない人のように)ちょっとぉ、お聞きしたいんですけどぉ。こんどスーパーファミコンでぇ、2月に『スーパーカップサッカー』っていうソフトが出るんですよね？　それっておもしろいんですかぁ？
女性　えーと(笑)、そうですね、おもしろくないってことはないんですけど(どういう答えだ！)。まだ発売日が決まってないんですよね、何月に発売するか、確定してないので。
F　いや、発売日がいつだとかいう質問じゃなくって、おもしろいかどうかをしりたいんですよ。(しつこく)どういうところが、おもしろいんですか？
女性　ちょっと、営業部の者が出てますんで、わたくしのほうからは具体的には説明できないんですよね(ホントに困ってる)。
F　(思い出したように)たしかアーケードからの移植ですよね？
女性　えっ、(沈黙)ゲームセンターのほうでは出てないと思いますけど。うちからですか？
F　ええ、たしかそうだと思うんですけど(ちょっと自信なし)、移植じゃないんですか？
女性　うちはアーケードじゃサッカーゲームは出してませんよ(勝ち誇ったように)。
F　(げっ、墓穴)ああ、そうなんですか……。(完全に意気消沈)すいません、ありがとうございます。
女性　(ほっとしたように)いえ、どうも、よろしくおねがいします。



⬆たしかにゲームは移植ではなかった。しかし、ジャレコは'88年にサッカーゲームをアーケードで出しているはず。

メサイヤ

F　(あぶない感じで)あああ、あの、ちょ、ちょっとお聞きしたいんですけど、ゲームボーイの『ジャンケンマン』って、おも、おもしろいんですか？
女性　(間髪入れず、きっぱり)ええ、おもしろいです。
F　(ちょっと緊張して普通にもどす)どういったところがですか？
女性　難易度がそんなに高くないので、小さいお子様からおとなの方まで遊んでいただけますし。主人公がいまアニメで放映中で、そういう点でもお楽しみいただけると思います(スラスラとしゃべる)。
F　(ちょっと意地悪く)難易度が低いということは子どもだけしか、楽しめないんじゃないですか？
女性　(まったく冷静に)ソフトの簡単さとゲームのおもしろさというのはまったく別のものですからね。単純な操作でもお楽しみいただけますよ。
F　(さらに意地悪く)ファミコン通信のクロスレビューで、評価があんまり高くなかったですよね？
女性　(まったく気にしたようすなく)はあ、好みとかもありますので、そういった点で低い評価になったんじゃないでしょうか？　(急に)あの、もし、よろしかったらカタログをお送りしますが……。
F　(思わぬ逆襲)えっ、いや、あの、その、カタログはいいですよ。
女性　住所を教えていただけたらすぐにお送りしますよ。
F　いや、ほんとにいいんですよ。
女性　(残念そうに)そうですか。
F　ええ、いいんですよ、ほんと。



⬆PCエンジンとメガドライブに参入していたメサイヤがゲームボーイとファミコンにとうとう参入したのだ。

アスミック

男性　はい、アスミックです。
F　あの、ちょっと聞きたいんですけど、こんど、スーパーファミコンで出る『ディメンションフォース』っておもしろいんですか？
男性　アハハハ(でかい笑い声)。えーと、あの一、といいますと？
F　買おうかどうか悩んでまして、それで、どういうところがおもしろいのかなあと……。
男性　ちょっと待ってください。
(違う男性が出て)もしもし、どういったことをお聞きになりたいんですか？
F　『ディメンションフォース』ってどういうところが楽しいんですか？(ホント、抽象的だね)
男性　えーとですね、基本的にはですね、シューティングゲームなんですけどね、シューティング面とテクニカル面というのに分かれてるんですよ。それでテクニカル面のほうはL、Rボタンを使いまして、自機の高度を調整して、障害物を避けたり、敵をやっつけていくんですよ(営業マンか?)。
F　高さが変わるっていうところが売りなんですね？
男性　ええ、そうです、そうなんですよ(自信たっぷりに)。

BPS

女性　はい、BPSです。
F　こんど出る『テトリス2』っておもしろいんですかね？
女性　(5秒沈黙)はあ、あれはですね、操作性は以前よりもよくなってますしね。
F　前のは、よくなかったですもんねえ……。
女性　(むっとして)まあ、そうですね。
F　それじゃ、操作性がよくなっただけなんですか？
女性　あと、対戦プレーができるようになったんですよ。
F　それなら、任天堂の『テトリス』と変わりませんね？
女性　(また沈黙)ゲームボーイ版と変わらないということですか？
F　(エラそうに)ゲームボーイ版は操作性がよくなって、対戦プレーもできますからね。
女性　(うんざりして)あと『テトリス』とはちょっとちがった『Bom Bliss』というゲームも加わったんです。それから、25ライン消してもゲームを続けられるし……。
F　じゃあ、前の『テトリス』よりまったくいいんですか？
女性　ええ、まったく、そのとおりです(ちょっとなげやり)。

ホット・ビィ

F　こんど、メガドライブで出る『鋼鉄帝国』ですね、あれっておもしろいんですか？
男性　ええと(笑)、わたくしどもはお客様に楽しんでいただけるシューティングゲームとして発売するつもりですが。
F　あの、以前メガドライブでシューティングゲームを出してましたよね？　『インセクターX』とかいうやつ、あれってメガドライブなのにけっこう地味だったし。
男性　(咳ばらいして)そのへんの要望がありましたんでね、それを十分考慮して、2重スクロールもしますし、斜めにスクロールしたり、ラスターもかかりますし、いろんな処理をほどこしまして、かなり本格的なソフトになってますので、楽しんでいただけますよ。
F　でも、メガドライブっていっぱいシューティング出てますけど『鋼鉄帝国』の売りはなんですか？
男性　(待ってましたとばかりに)メカデザインのモチーフがですね、19世紀の人が考えた未来の乗り物という感じで統一してまして、そのへんが新しい魅力になってます。
F　ああ、そのへんがいいわけですか、ありがとうございます。

メーカーのみなさまへ、失礼な電話をかけてゴメンナサイ!!

質問電話大作戦

VIA AIR MAIL

TO:
Famicom TSUSHIN editrial staff.
ASCII Corporation
FFF Minami-Aoyama Bldg.
6-11-1 Minami-Aoyama, Minato-ku
Tokyo, Japan, 107-24

編集部編

実験2 ゲーム雑誌編集部に失礼な電話だ!

メーカーの質問電話にイジワルな質問をぶつけたあとは、各ゲーム雑誌にもイジワル電話攻撃だ！

内容は、各編集部にあるソフトがおもしろいかどうかを、ゲーム好きの青年にふんして、電話で聞いて、その反応の一部始終を記事にしてしまおうというもの。

メーカーさんとのカラミもいろいろある各編集部が読者をどのように思っているかが手に取るようにわかってしまう企画なのだ。で、他誌さんばかり攻撃しちゃ悪いので、ファミ通編集部にも電話した。編集部の連中に気づかれないように、公衆電話からかけたので、誰もこのイタズラに気が付いていない。もちろん、他誌さんは、この質問が記事になろうとは、夢にも思っていないだろう。フフフ。

条件

質問をぶつけるのはファミリーコンピュータマガジン(徳間書店)、HIPPON SUPER(JICC出版)、マル勝スーパーファミコン(角川書店)、ザ・スーパーファミコン(ソフトバンク)、ファミコン通信(アスキー)の5誌。

あるゲームを選んで、各編集部に、このゲームがおもしろいかを問うのだ。あっとおどろくような反応を示してくれるんだろうか。オススメのゲームなんかも教えてくれたりする読者思いの編集部があるんだろうか。そう考えるとドキドキしてきたぞ。

もちろん、相手はファミコン通信の編集者が電話をかけているなんて、まったく知らない。ましてや、それが録音されているなんて。

じゃあ、電話じゃあぁぁ。

ファミリーコンピュータマガジン

TRRRRRRRRRRRRR……。ダイヤル6回。

男性 ファミマガ編集部です。

F もしもし。

男性 はい

F ちょっと聞きたいんですけど、メサイヤの『ジャンケンマン』っていうゲームが、ゲームボーイで出ますよね。それがおもしろいかどうか聞きたいんですけど。

男性 うーん、ちょっとそれはむずかしい(口ごもる)質問になってしまうんですが……。

F あ、そうなんですか？

男性 はい。

F 全然、答えられない？

男性 ええ、とりあえずそういった評価はですね、本誌で序々に紹介していく情報をもとに読者のみなさんにして欲しいんですが……。

F はあ。

男性 あの、ウチのほうとしてはあくまで情報の提供であって、点数をつけるっていうのはいっさい行なってないんで、情報を正確にお伝えしていきますんで、読者のかたに判断していただくと……。

F じゃあ、記事を出して、それまでというか。言いかたが悪いですけどね、そういうカンジ？

男性 情報誌で中立の立場をとってまして、そういった得点づけはしておりませんので、発売前のゲームには余計な先入観というものを持たさない、持たないという方針をとっておりまして、その質問にはちょっとお答えできませんね。

F はあ、そうですか。何十回聞いてもダメですね？ (礼儀知らずな質問)

男性 はい。(あきれている)

F わかりました。



ザ・スーパーファミコン

TRRRRRRR……。ダイヤル4回。
男性　ソフトバンクです。
F　もしもし、あのー、ちょっとおうかがいしたいんですけど、スーパーファミコンの、東映動画から出る『雷電伝説』ありますよね、あれ、おもしろいですか？
（12秒間沈黙）
男性　（冷静に）それは人によると思います、まあ、記事や紹介を読んでもらったら、だいたいわかると思います。
F　そういうので判断するしかないんですか？
男性　ええ、そういうので判断していただくしかないですね。（やはり冷静）
F　実際、どうですかね？　教えてくださいよ。
男性　ですから（ちょっと、ムッとしている様子）、それは記事で判断して……。（あくまで、冷静沈着）。
F　（ちょっと、ビビる）**あ、そうですか。実際に、あなたの口から教えてもらうことはできないんですね。**（ビビっていながらも、けっこうしつこい）
男性　ええ、そうですね。（きっぱり）
F　どうも、すいません。（ちょっとショゲてる）
男性　いいえ、どうも。（ちょっと怒り気味）
F　あの、どうしてもダメですか。
男性　はい、どうしても、です。

マル勝スーパーファミコン

TRRR……。ダイヤル2回。
男性　はい、マル勝です
F　あの、ちょっとおうかがいしたいんですけど、メサイヤから出る『ジャンケンマン』というソフトなんですけど、これがおもしろいか、どうかが聞きたいんですけど。
男性　えーとですね（声が暗くなった）……、ちょっと待ってください。
　17秒経過（電話の向こうでザワついている）
じゃあ、ゲームボーイの担当者と**代わりますので。**
　10秒経過（とても困っているようだ）
F　はい。
男性　もしもし（怪訝そうに）、お電話代わりました。『ジャンケンマン』のどういったことの問い合わせでしょう。
F　おもしろいか、ってことを聞きたいんですけど。
男性　えー、ゲームとしての完成度は高いんですが、非常に難易度が低く設定してあります。中学生以上の人が遊ぶ場合には、少々簡単すぎるかもしれませんね。あの、失礼ですけど学生さんですか？
F　は、はい、こ、高校生です。（くどいようだが、本当は26歳）
男性　じゃあ、ちょっと簡単すぎて、すぐにクリアーできてしまうんじゃないですか。
F　すぐに終わってしまうんですか。どうもありがとうございます。

HIPPON SUPER!

TRRRRRRR……。ダイヤル4回。
男性　ヒッポンスーパーです。
F　もしもし、ちょっとおうかがいしたいんですけど、メサイヤから出る『ジャンケンマン』というゲームボーイのソフトなんですけど、それが、おもしろいかどうか聞きたいんですけど。
男性　おもしろいかどうか？　ちょっと待ってね。
F　はい。
男性　（『ジャンケンマン』遊んだことあるヤツいるかぁ。とか、相談してる）もしもし。
F　はい。
男性　えーっと、コーナーの担当が、いま学校に行ってまして（笑）。
F　がっ、学校ですか？
男性　はい。『ジャンケンマン』が欲しいんですか？
F　ええ、買おうか、どうしようかと迷ってまして……。
男性　どうせ、メサイヤのソフトを買うんなら、『ジャンケンマン』より『バトルトード』がいいですよ。
F　え（ちょっと驚く）。**あ、そうですか、ファミコンの？**
男性　ええ、そうそう。
F　全然、おもしろいですか？
男性　全然、おもしろいですよ。
F　（おもわず笑ってしまう）**『ジャンケンマン』、だめですか？**
男性　『ジャンケンマン』……。（困っている様子）どうして？　キミは何年生？　おとな？
F　（ちょっとたじろぐ）**高校生**（ホントは26歳）**なんですけどもね……。**
男性　高校生なら、やっぱり『バトルトード』やるでしょう。
F　あ、そうですか、わかりました。わかったのか、わかんないのか、よくわかんないんだけど。
男性　あんまり納得してもらっても困るんだけど。『バトルトード』おすすめですよ。
F　『バトルトード』ですか。
男性　うん、おすすめです。
F　メサイヤ買うなら『バトルトード』？（しつこい）
男性　ええ。（きっぱり）
F　わかりました、どうもすいませんでした。

ファミコン通信

TRRRR……。ダイヤル2回。
女性　ファミコン通信です。
F　もしもし。
女性　はい。
F　あの、ソフトのことでちょっとおうかがいしたいんですけど。
女性　どういったことでしょう？
F　メサイヤっていうところからでる『ジャンケンマン』っていうゲームについて、なんですけど。
女性　はい。
F　それがおもしろいか、おもしろくないかを聞きたいんですけど。
女性　ハァ。（ため息）ちょっとお待ちください。（困っている）
　15秒間待たされて……
女性　もしもし、お電話変わりました。（さっきより若い女性）
F　もしもし。
女性　はい。
F　あの、メサイヤの『ジャンケンマン』についてなんですけど、おもしろいかどうか聞きたいんですよ。
女性　えー、どちらさまですか？
F　読者なんですけど。
女性　あのー、そういうことには、ちょっとお答えできないんで……。あの、メーカーのかたですか？（人の話を聞いてない）
F　いえ、読者なんですけど。
女性　じゃー、ちょっと、お答えできませんので……。
F　どうしてですか。
女性　あのー。……、もうクロスレビューでやりましたっけ？（誰かに聞いてる）あっ、ちょっと待ってください。（やはり誰かに聞いている）Nさぁん、もうクロスレビューで『ジャンケンマン』やりましたっけ？（なんか相談してる。やったよ。という声も聞こえる）あの、もうクロスレビューでやってますんでそちらを見て判断してください。
F　え、ここでは答えられないんですか。
女性　ええ、申し訳ありませんが。
F　そうですか。
女性　すいません、お願いします。

業界のみなさま すいませんでした

読者になりすまして、各編集部に電話するという試み、どうでした？　各編集部の傾向や編集方針なんかがつかめて非常に参考になったでしょ。でも、本当に電話でこんな質問されても、なかなか答えられないので、読者のみんなはマネしないように（説得）。他誌の皆様にはご迷惑おかけしました。



ザ・接待！

THE SETTAI!

「接待」、それはおとなのコミュニケーションメイキング。子どもたちだけの世界と思われがちなゲーム業界にも「接待」は存在する。ゲーム業界の接待魔王と呼ばれるX氏を招いて、根掘り葉掘り聞いてみたぞ。よく読めば将来役に立つかもね。

ゲーム業界にはびこる絶対にけったいな接待

まず、接待とは何か？　ってぇところから話をはじめましょうか。ためしに国語辞典をひいてみると、〝客に（会って話の相手をし）茶菓を供すること〟なんて書いてある。ひらたく言えば、相手を気持ちよくさせることなんだけど、その目的はただひとつ。なんとか相手に気にいってもらい、自分の立場をよくしようってことだぁね。

ぶっちゃけた話、出版社はゲームメーカーを接待して他誌よりすこしでも、新しい情報を教えてもらうために接待をする。逆にメーカーは、出版社を接待して、少しでも多くのページを割いて自社のゲームを紹介してもらおうとたくらんでるんだな。

こう書いちゃうと、腹黒いおとなの世界みたいな感じがするかもしれないけど、んー、それで業界が発展するんだからメーカーと出版社が仲よくするってのはいいことだよな（正当化）。では、実際にはどんな接待が行なわれているのか、ゲーム業界の接待魔王X氏に聞いてみましょうか。まずは出版社がメーカーを接待する場合ね。

ではXさん、お願いします。

「この業界には、接待されることに関しちゃ名人級って人がいっぱいいますよ。ふつう接待される側って、ただで楽しませてもらうわけだから出版社に遠慮するでしょ。ところが名人となると、遠慮なんかしないわけですよ。はたで見ていて気持ちがいいくらいのおごられじょうずなのね」（X　以下同）

ほーほー。で、どんなふうに金を使わせるわけ？

「高い酒をガッパンガッパン飲みまくるとか、珍しい食べ物を食いちらかすなんてのは基本ね。名人ともなると、接待に心と手間を要求するようになるんです。いきなり電話かけてきて、明日のサザンのコンサートに行きたい！　なんて言いだす人もいて、チケットを探すのに死にものぐるいで走りまわる場合もあるみたい」

ほーほーほー、それからそれから？

「あと、接待を受けたつぎの日に電話してきて、昨日の店に万年筆忘れたから取ってきて、とか」

たんなるわがままでんがな、そりゃあ。

「頼まれたほうとしては、やっぱりいやいやでも取りに行くわけですよ。でも、いざ店に着いてみるとキオスクで300円で買えるような安物の万年筆だったりしてね。」

ほーほーほーほー、それからそれから？

「これは大手のメーカーなんですけどね、コピーソフトの摘発事件で警察の人と親しくなったらしいんですよ。それで、私用で車に乗っているときに、混雑している道路をパトカーで先導してもらった、とかね」

ふーん。接待道を極めると警察すら思いのままになっちゃうわけですね。

「あとね。編集者の肉体を要求してくるメーカーもあるみたいですよ」

げげげ！　出版社で働いている女の子もたいへんなんですねぇ。

「いや、それが女の子の体じゃないんですよ。男なの、オ・ト・コ。夜中に編集部に遊びに来て、目当ての編集者の横にピターッっとくっついてんだって。30過ぎのヒゲおやじがさ」

接待こわい（by 渡辺亭浩武之助）

僕は酒は一滴も飲めないし、ふしだらな女遊びも大嫌いだ。だから、ゲームメーカーさんの「夜の接待」がとってもこわい。

まず赤坂あたりの高級料亭に連れていかれて、オサシミ、（それもとくに高いウニとかの）を勧められたらおハシがぶるぶるふるえるほど、こわい。

「今度ウチが出す新作ソフトのことなんですけどね」なーんて猫なで声でいわれながら、お酌してもらうのがこわい。ふと気付くとさりげなく、卓の下で分厚いフートーを握らされたりしてたらもっとうれしい……いや、こわい。

すっかりぐでんぐでんになったらタクシーに乗せられて耳元で「大丈夫ですよ、今夜は会社で落としますから、ヘッヘッヘッ」なーんて意味有りげにいわれたりすると、どこからつき落とされるのかこわくてこわくて失禁しそうだ。

おや、いつの間にか化粧の濃いおねいさんがたでいっぱいのお店に連れてこられてたりしたら、もうこわさのあまり思わず……おっぱい占いを始めてしまう。

それでも、つい女の子のひとりと気があって盛り上がっちゃったりする自分がとってもこわいけど、それを見て気を利かせて「じゃあ勘定なんて気にせずもっと遊んで下さい」なんて、カードのサインだけして先にとっとと帰ってくれたらもっとこわい。

そんな接待もこわいけど、趣向を変えて例えば、HAL研の美女・石山さんあたりに2ショットで接待されたりしたらもう、一番こわい（指名してどうする）。



松田さん
「NCSの松田さんは、飲んだあとで一緒にサウナを浴びても、絶対、頭を濡らそうとしないのがこわい」と語る業界事情通。

接待してると人間性が見えちゃうのよねー

接待のしかたや受けかたって、メーカーや出版社によって千差万別らしい。そのメーカーの個性とか、出版社のカラーがもろに出ちゃうみたいなんだよね、これが。

「まあ、ビッグタイトルを抱えてるメーカーは接待を受けなれてますから、大胆ですよね。反対に売れないゲームばっかり出してるメーカーは、接待なれしてないもんだから、みょうにおとなしくてどっちが接待してるんだかわからなくなることもありますね」

もっとおもしろい話を聞かせてくださいよー。

「じゃあね、スナックとかパブに行って、店の女の子が横に座ったと思ってください。その人はね、あ、これはえらく売れたゲームを作ったメーカーの人なんですけど、おもむろにキーホルダーを取りだして女の子の手に握らせるんだって。そのキーホルダーが某ゲームのキャラクターグッズなんだけど。で、あのゲーム作ったの、じつは俺なんだよね、とか言うの」

それでナンパしちゃうの？

「いや、成功したって話は聞いてません。フリーのプログラマーでも似たような話はあるけどね」

ほんじゃ、そいつもいっちょいってみましょう。

「前にキャバクラに遊びに行ったら、偶然そいつがいたの。ひとりで来てんのね、さびしいことに。それで女の子に何か見せびらかし



⬆ナムコの『チャイルズクエスト』。他誌に勝つには、ひたすら、よいしょ……。

てるんだけど、女の子が困った顔をしてるわけ。で、よく見たら、焼き上がったばかりのハダカのロムを持って、俺が作ったゲームなんだぜなんて言ってる」

そんなもん見せられてジュンとくるような子はいませんわなぁ。

某社の女子社員の制服がバニーちゃんに!?

ゲーム業界に限らず、接待にはランクがあるらしい。そのランクの基準は、もちろん自分にとっての相手がどのくらい大切なのか、ってこと。ではランクの具体的な中身を教えてもらいましょうか。

「まず最低ランクは、いわゆる打ち合わせってやつ。梅ね。アルコールぬきでいっしょにお食事でも、って感じですね」

おつぎは？

「竹はアルコールが入ります。これはさらに何段階かに分かれるんだけど、男どうしで飲むだけ→女の子のいる店で飲む→女の子のいる店の個室で飲む、の順でグレードアップしてくんです」

となると松は？

「泊まりつき。いわゆるご招待ですね。A社の広報の人なんか、韓国ツアーに台湾ツアー、国内にいても連日連夜お酒プラス女の子らしいよ。もちろん新幹線の往復チケットとホテルの予約つきでね」

予約つきねぇ……。ところでいちばん接待のうまいメーカーとか出版社ってどこなの？　ゲーム業界に就職する人のために教えて！

「いろいろあるんだけど、取材に行ってうれしいのがB社。女性社員がすごくケバくって水商売みたいなの。取材に行って応接間で待ってると、女子社員が入ってきて膝まずいてお茶を置くんです。おい、そんなことどこで覚えてきたんだっ!?　って思ったけど、けっこううれしいの。B社は、そのうち制服がバニーガールの衣装になる



んじゃないかって噂されてますよ」

接待や、接待やああ接待や接待や

ここまで読んで、「ゲーム業界って腐りきって鼻が落ちるくらいまで病んでる！　これじゃ業界の健全な発展なんて……」とか思って幻滅しちゃってる人もいるかもしれないね。でも、まじめなメーカーだってたくさんあるのだ。安心したまえよ、キミ。

「C社なんかまじめですよー。取材のお土産で菓子折りひとつ持ってっただけでも、ちゃんと会社が発行してるお礼状が来るんだから。物とか金が個人のふところに入らないようなシステムになってるみたいなのね」

ほらね、だいじょぶでしょ？

では、メーカーが出版社に対して行なう接待はどんなのがあるのか、ひき続いて聞いてみましょうか。

「最近はメーカーの数が増えてきてるでしょ。だから出版社もかなりの接待を受けてるみたい。D社なんて、カジノのゲームを出したときに出版社の人間をラスベガスに招待しましたもんね。本物のカジノの雰囲気を味わってもらってたくさん記事を書いてくれ、って目的で。でも悲惨なことに、どの雑誌でも1ページくらいしか載せてくれなかったみたい」

出版社を接待したからといってかならずしもページをたくさん割いてくれるとは限らないみたいなのだ。逆もまた真なりで、出版社がメーカーを接待したからといっても、そうかんたんには情報を教えてくれないみたいだしね。それでも接待がなくならないのってどうして？

「接待してお酒を飲めば、すくなくとも仲はよくなりますよね。すぐには雑誌のページなり新しい情報なりの結果にむすびつかないにしても、仲がよくなりゃそのうち、って気持ちがあるんですよ。だいいち会社の金で飲み食いできるわけだしね」

あー、そんなにめんどくさいことをしなきゃ仲よくなれないのかねぇ？　ゲーム業界なんだから、いっしょに対戦ゲームでもすりゃいいのに。

「そこはまあおとなだから。じゃ歌舞伎町にでも行きましょうか」

メディアメイキング

脱がされるキモチ

第6回



ファミ通ができるまで スペシャル

イラスト：藤沢まりの　文：桃栗たき子

ファミコン通信はどうやって作るのか

20歳だった私がファミコン通信に入って、はや3年。いまここで、**ファミ通ができるまで**っていうテーマを、じっくり考えてみることにした。うっへ、なんかテレるわ。

最近、編集者やゲームライターになりたいっていう人が多いんだって。そんな人々のために、この記事が少しでも役に立ってくれれば、桃栗学院とかいって学校作って大儲けしちゃうから覚えとけ。

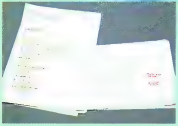
さて、さっそく本題に入るけど、**ファミ通のいちばんの基盤となる1枚の紙のことを台割りというの。**この台割りというものは、だれがなんの記事を書かなくちゃならないかが記されているものなのね。副編集長が書いた台割りが配られると、一生懸命に自分の名前を探すの。「ひょー、4ページの攻略が入ってるぅ」とか、「ラッキー、定例しかないよ〜ん」ってな具合に、**台割り1枚で運命が決まっちゃう**ってわけ(定例っていうのは、自分が毎回書くことが決まっているコーナーのこと。たとえば、この『脱がされるキモチ』もそうだし、『伝言板』とか『町内会』もそうね)。台割りには締切日も書いてあるから、自分が責任を持って、その締切までに記事を作らなくちゃならない。

台割りが配られたら戦闘開始。ゲーム紹介のページだったら、自分でそのゲームをプレーしてみて、カメラマンさんに頼んで写真を撮ってもらったり、どんな記事にするかを頭んなかで考えてみる。大まかなイメージがつかめたら、おつぎはラフレイアウトを書いてみるのね。ラフレイアウトっていうのは、「この写真をここに置こう」だの、「文章はこのくらいで、タイトルはこんな感じにカッコよく」ってなことをエンピツでサラサラサラーっと書いてみること。自分で**「完璧だぞいウヒョヒョ」**と納得できるものができたら、編集長や副編集長などのエライ人にチェックを受ける。でも、「スカスカしてる」とか、「写真がデカイ」とか、「ゴチャゴチャしてて、よくわかんない」とか言われて、オーケーが出るまで**何度も書かされるのが常。**



原稿(文字)の流れ

写植屋へ入稿



⬅原稿には、文字指定(文字のサイズや種類など)を必ず書き込まなくてはならない。

ファミ通編集部員が、たりない頭をしぼって書いた原稿は、まず写植屋さんに送られる。写植屋さんのおもな仕事は、原稿を写植と呼ばれる活字に直すこと。鉛筆やワープロで書いた原稿を、そのまま本にするわけにはいかないからね。写植にされた文字を台紙に貼ったものが版下。初校などの校正は、版下をコピーしたものだ。



⬇写植オペレーターによって、原稿が写植になっていく。文章量が多いときは、コンピューターが活躍することもあるぞ。



⬆写植を台紙に貼り込む作業。1ミリでもズレてはならない。正確かつ迅速な作業が尊ばれるのだ。

肩でももめ!

原稿書いたりするのもけっこうハードなのよ



だからウチの編集部には、このラフレイアウトがいちばんキライって人がけっこう多いの。何度も書き直してると頭がマヒしてきて、**「あああああこれ以上どんな要素を書き加えればいいんですかあああ」、「うううううこんなに何度も書いてるのにオーケー出してくれないんなら、私のかわりに書いてくださいよおおお」**と言いたくなっちゃうのん。私なんかこの作業が苦手で、一発でオーケーが出たことなんて自慢じゃないが数えるほどしかないぞ。泣きながらラフレイアウトを書いたこともあるの。

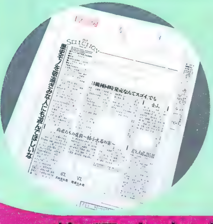
無事にラフが書けたら、レイアウターさんと打ち合わせをする。これは自分が書いたラフレイアウトを参考に、ちゃんとした本物のレイアウトに仕上げてもらうため。**「ここにはこんな写真が入ります」、「オバケが出るゲームですんで、グチャドロピーな感じのページにしてほしいんですけど」**などと、ワガママ言いたい放題言っても、レイアウターさんは2～3日後にはキレイなレイアウトに仕上げて持ってきてくれるのだ。

レイアウトができたら、さっそく原稿。メーカーさんにFAXなどで送ってもらったゲームの資料を見つつ、ワープロを使ってタタタターッと書くの。原稿が行き詰まったときとか、つぎの日の朝までに10ページ書かなくちゃならないときとかなんて、**「交通事故にでもあって、右手一本へし折ってもらいたい」**とか、**「身内がいま死ねば、私のかわりに誰かが原稿書いてくれるかもっ。あ、そうだ、田舎のおばちゃん具合悪いってこぼしてたな。頼む、死ぬならいま死んでくれ～」**とか思う。私のおじいちゃんなんてヒドイのよ。私が徹夜の原稿書きでヘロヘロになりつつ朝方に家に帰って、やっと寝ついたころに死んじゃったんだから。「くそジジイめ、死ぬんなら一日早く死んでくれればよかったのに」という思いで涙も出なかったわ。

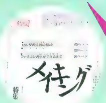
でも編集部のなかには、身内のお葬式に向かう新幹線のなかで原稿を書いた人もいるし、自分の結婚式の日の朝まで、徹夜で原稿書いた人もいるから驚きよね。

初校出稿 → 赤入れ → 版下修正 → 念校出稿

赤を入れたらバラ写植を発注

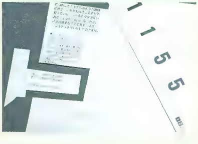


◆念校は、初校チェックで修正した版下をコピーしたもの。念校が編集部に届くころ、すでに版下は写植屋から印刷屋に届けられている。



➡最初の版下をコピーしたものが初校。編集部で、間違いがないかチェックする。

バラ写植とは？



バラ写植とは、バラバラに作られる写植文字のこと。念校チェックで（版下に）修正したい部分がある場合は、編集部でバラ写植を用意する。なぜなら、印刷屋さんは写植屋さんと違い、写植を作ることはできないからだ。

修正された版下は印刷屋へ

自分の書いた文字が活字になっちゃうの

原稿は私の場合、音楽を聴きながら書く。っていっても、書いているときは音楽なんかほとんど耳に入ってこないのよ。それくらい原稿に集中してるってことね。ひと段落ついたらタバコを吸いに喫煙室に行く。**喫煙室には疲れた顔をした人がいっぱいだ。**「あー、疲れた疲れた。まったくたまんねえよなあ」と、明かるくグチってる人もいれば、深くため息をついて下を向いたまま顔を上げない人も。目をあらぬところに向けてボーッとしてる人なんかは、かなり重症なんだろう。たまに床にゴロリと寝ている人もいる。「なにもこんなけむいところで寝なくてもいいのに」と、心のなかで同情したりするけど、本人はあれでけっこう寝心地がよかったりするんだろうなあ。私も男だったら、きっと同じことをしていたに違いない。

なかには何日も編集部に泊り込んでいる人もいて、「何日家に帰ってないの？」と、心配して聞いてみると、「**1週間かな。臭い嗅いでみる？**」などと、下品な返事が返ってきたりするの。でも、「ひどいわ！私のことレディーだと思ってないのね」なんて、鼻息荒くしたりなんかはしない。**それくらいのことでゲンナリンになってたら、この仕事なんて、やってけないもんね。**

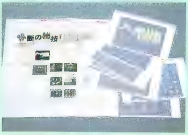
原稿を書き終わったら、またまたエライ人に見てもらう。ヘボい原稿書いちゃうと、バシバシ赤ペンチェックが入るぞ。原稿が赤く染まるほどにチェックを入れられたときは、本当に泣きたくなってくるの。「**私にはこの仕事、向いてないんじゃないだろうか**」「**こんな仕事なんか、明日にでもやめてやるやめてやるー**」なーんて悩んで、『とらばーゆ』などの転職の雑誌を買ったりした経験もある。逆に一発でオーケーが出たときなどは、「**ズバリ、こんな楽しい仕事はないでしょう**」と、小踊りしたい気分になっちゃうから不思議なのん。



ビジュアル(写真)の流れ

印刷屋へ入稿

ビジュアル(写真やイラストなどのこと)は、直接印刷屋さんに入稿する。印刷屋さんのおもな仕事は、写植屋さんから送られてきた版下(文字)とビジュアルを合体させること。簡単に説明すると、4色分解(右ページで説明)で4つの版に分け、1枚の紙に1色ずつ重ねて(もちろん4回)色をつけていくのだ。



➡入稿用に用意されたビジュアル。拡大して使うものもあれば、縮小して使うものもあるのだ。

⬇4色分解の作業をしているところ。セッティング(透明の筒に写真を巻き付ける)さえしてしまえば、あとは機械まかせだ。





⬆たたみ三畳ぶんはある巨大な印刷機で色校を刷っているところ。運命の赤い糸で結ばれた文字とビジュアルがひとつになる瞬間だ。

写植と合体!!

これやんないと本ができません

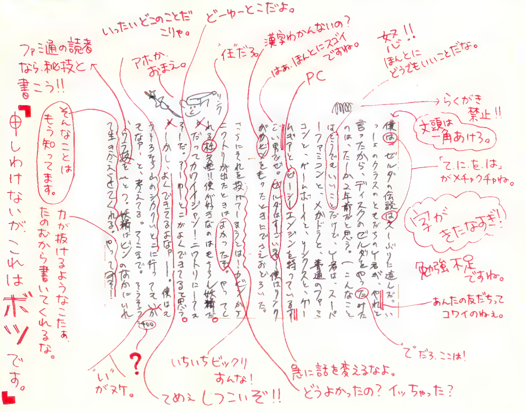
原稿を書き直してオーケーが出されたら、やっとこさ写植屋さん（原稿をちゃんとした活字にしてくれるところ）に持っていってもらえるの。写植屋さんでキチンとした活字になった原稿は、編集部で合計3回チェックされるのね。チェックをするのは、その記事を書いた担当者とデザイナーさん、編集長に副編集長。そして、文字のまちがい探しを生業としている校正さん。もし、〝このゲーメは横スクロウルのアクショんゲームなのだ〟と間違っていたら、〝このゲームは横スクロールのアクションゲームなのだ〟と、正しく直すのね。これやってると、けっこう目が疲れちゃうんだよなあ。



これがボツ原稿だ!!

みんなにはないしょだよ!

ボツ原稿ボツ原稿って言うけれど、いったいどんなのがボツ原稿なのか、あんたたちにはきっと、ピンとこないでしょうね。というわけで、今回は特別にボツ原稿を見せてやろうじゃないの。ちなみにこの原稿を書いた人の名前はヒミツ。赤ペンチェックは、私、桃栗がやりました。ああん、許して許して。もうしません。

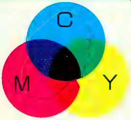


4色分解

4色分解の4色は、美術の教科書に載ってる色の3原色プラス黒のこと。白い紙の上になら、この4色を混ぜ合わせることによってどんな色でも表現することができるのだ。

C ……………シアン（青）
M ………マゼンタ（赤）
Y ………イエロー（黄）
B ………ブラック（黒）

4色に分解

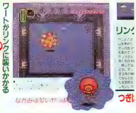


入稿された写真





本になるのだ！



色校出稿

色校の文字部分は、初校を修正したもの（つまり、念校と同じ）。よって、念校で修正した文字部分は、色校でチェックして印刷屋さんに直してもらわなくてはならない。だから、バラ写植が必要なのだ。また、色校チェックは最終チェックなので、決して見落としがあってはならない。



◆色校を印刷屋へ戻すときは、バラ写植といっしょに。

だからお願いよ 大切に読んでね

もし一字でも間違ったまま本になっちゃったりなんかしたらもう大変。「あのう、○月×日号の16ページですけどぅ、"ボンバー"が、"ボンビー"になっています」と読者から電話がかかってきたりするからたまったもんじゃない。「**そんなこと言ったってしかたねえだろ、もう本になっちゃったんだからよ。それくらい見逃してくれよ**」と言いたくても言えないのが辛いのよ。

さて、文章が終わったら、つぎは写真やイラストを印刷屋さんに渡す作業が私たちを待っている。締切までに写真やイラストが揃ってないと真っ白な本ができあがっちゃうから、まるで戦争でもしているかのような慌ただしさ。もし締切の日に、「今日までに用意しなきゃならなかった『けろけろケロッピ』の写真が、どうしても手に入りません。いったいどうしたらいいでしょうか」なんて冗談でも言おうものなら、**焚火の上で丸焼きにされて食われちゃうくらい**、みんな殺気立ってイライラしてるのよ。ふだんは優しい人でも、人が変わったように怖くなっちゃうんだもん。締切の日は、人に話しかけたり触ったりしないほうが賢明かもね。ま、この戦争の一日が無事に終われば、またいつもの楽しいファミ通編集部に戻るんだけど。



以上の作業が終わってから、やっとファミ通が製本されて本屋さんに並ぶわけ。時間にすると、一冊作るのに約2週間。**やっと一冊できあがったとホッとしている間もなく、つぎの台割りが配られて、また新しい記事作んなきゃならない**のん。もうノンストップでゴーゴーゴーよ。しかも、仕事がこれだけしかないと思ったら大まちがい。編集者は原稿書いたりしているあいだにも、会議をして企画を練ったり、メーカーさんに電話をしてソフトの発売日を聞いたり、取材に行ったり、はたまたイラストレーターさんと打ち合わせしたり、イラスト取りに行ったりしなくちゃならない。

本とか雑誌って、いかにたくさんの人が気を遣って作っているかってこと、考えたことある？　私はファミ通に勤めるようになるまで考えたこともなかったんだけど、「**読者はきっと、こんなこと気にして読んでないだろうなあ**」って思っちゃうようなことでも、ちゃんと気にしてたりするんだよね。たとえば、「文字の位置が指定より3ミリ上にあるから下にさげよう」とか、「写真の色が少し暗いから、ちょっと明かるくしよう」とか。

だから、本屋でファミ通を乱暴に扱ったりしてる人を見たりなんかしたら、私はきっと、「てめえ、しつけがなっちゃいねえな。もっとていねいに扱えねえのかよ。**編集長に言いつけちゃうぞ**。私が根性叩き直してやっから外に出ろ」なんて、真剣に怒っちゃうかもしれない。もしあんたが立ち読みしているとき、心配そうな顔でうしろに立っている人がいたら、**豆腐でも触るような気持ち**で扱わないと、あとで怖い目にあっちゃうかもしれないよ。それぐらい雑誌作るってのは**真剣なこと**なんだから。

製本

ガチャコンガチャコン



⬆修正が完全に終わったら、ウン十万部のファミ通がいっきに作られる。写真は、ペラペラの紙を本にする作業。

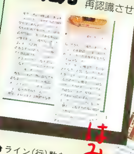
完成!!



⬆大日本印刷の高坂さん。いつも迷惑かけてます。ごめんなさい。

0号伝説

ファミ通週刊化にあたり、試験的に作られた0号(非売品)。原稿や校正のチェックがいいかげんだったので、とんでもない本ができてしまったのだ。チェックの重要性を再認識させられる幻の1冊だ。



⬆ライン(行)数をまちがえたため、文章が枠内に収まらない。きちんとチェックしていれば、こんなことにはならない。



⬇写真も文字もすべてデタラメ。最初からデタラメなので、まちがえてる部分はないぞ。

『FFⅣ』ここが気になる！

FF新聞
発売元/ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)
〈第24号〉
平成４年(1992年)１月24日発行



3つの疑問に答えはあるか

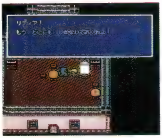
『FFⅣ』のちょっとした、でもとても気になる疑問に、今週はズバリ答えていこう。

リディアは幻獣界でなにをしていたの？

リディアが帰ってきたとき「黒魔法の腕は上がったわ」と言ってたから、修行してたのかな、と思ってる人も多いだろうけど、「普通に暮らしてました」（スクウェア・以下同）とのこと。そこで、もう少し詳しく聞いてみた。

幻界に連れて行かれたリディアは、仲間と別れて落ち込んでいた。それをなぐさめてくれたのが幻獣たちだった。リディアはすぐに心を開き、幻獣たちと友だちになった。帰ってきたリディアがたくさんの幻獣を呼べるようになったのも、幻獣たちと戦って勝ったからではない。仲良しだから呼ぶと助けに来てくれる、ということなのだ。

もうひとつ、ありがちな疑問に答えよう。なぜリディアは年をとったのに、セシルたちは年をとらないの？　という疑問。「セシルたちはちょっと行っていただけ。ずっと生活していたわけではありませんから」とのお答え。納得したかな。



➡幻獣界でリディアが暮らしていた家はどうやらここらしい。行かないでって幻獣も言ってるし。

魔法ってどうやって覚えるの？

『Ⅲ』までは魔法を買ったりもらったりというシステムだったけど、『Ⅳ』になって、覚えていくようになった。理由を聞いてみると、「魔法を覚える、などのイベントがからんできたものですから」だそうだ。でも、レベルが上がると新しい魔法を突然覚えたりするのは、ちょっと不思議だよね。「ほかのRPGもそうじゃないですか」。そう言われればそうなんだけど……。

「魔法を使う職業につくと、使える魔法が意識の下に全部入力されるんです。それがしだいに意識の上に戻ってくるわけですね。テラが魔法を思い出すのも、意識の下には魔法があるからです」。うーん。話のレベルまで高くなっちゃったね。

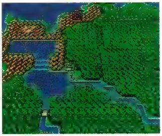


➡パラディンは、意識の下に入力されている白魔法の数がもともと6個しかないわけだ。

ゾットの塔ってどこにあるの？

マップ上にはないんだけど。「空中にあります」と予想どおりの答えが返ってきた。聞くところによると、バブイルの塔の上のほうがゾットの塔だ、と信じてた人がスクウェア内部にもいたそうだ。

さて、ゾットの塔は最後に崩壊してしまうけれど、地上に落ちてこなかったのかな。「粉々になって吹き飛んだんです」。いろいろ考えたお答えありがとうございました。



➡飛空艇が上がって行く。ゾットの塔は地上にないな、ということはなんとなくわかるのだ。

▼FFなんでも図鑑

キマイラ



⬅HPは700。ブレイズも恐ろしいが、直接攻撃力もかなり高い。

ゴルベーザ直属の科学者、ルゲイエが作り出した合成生物。ギリシャ神話に登場するものを模したらしく、ライオン、ヤギ、ドラゴンの3つの動物から成っている。魔法に対して強い抵抗力があり、炎、氷、雷の属性を持つ魔法はすべて吸収してしまう。また、特殊攻撃の〝ブレイズ〟には氷の属性があり、氷系の防具を装備しているとすさまじいダメージを受けるので注意が必要。ストップの魔法をかけてから倒すのが安全だ。

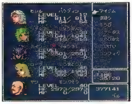
FFプレーヤーズクエスチョン
仲間のレベルの巻

Q 一度別れた仲間と再会したときの、仲間のレベルは一定なのでしょうか？　それとも違うのでしょうか？

岡山県　金井佐平

A ズバリ違うぞ。正確に言うと、セシルの得た経験値と同じだけの経験値を、別れた仲間たちも得ているのだ。たとえば、セシルのレベルを60くらいまで上げておくと、最初からメテオが使える超強力なリディアが仲間になったりする。また、セシルが暗黒騎士のときの経験値はパラディンになってからの経験値に加算されている。

だから暗黒騎士のうちにやったレベル上げもムダにはならない。でも、転職するとレベルは1に戻り、HPも600になってしまうので、そのままゲームを進めると、かなりアンバランスなパーティーができることもある。一度クリアーしてしまった人向けの遊びかたかな。



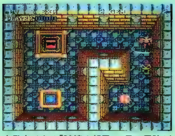
➡セシルのHPが、なんとローザの半分以下！


TINY TOON ADVENTURES
ハイスピリットなバブスのこと、何をしでかすかわからないと
心配になったバスター・バニーとユカイな仲間たち。
おてんばバブスを追いかけろ!
モンタナ・マックス
MONTANA MAX
カラミティー・コヨーテ
CALAMITY COYOTE
ハムトン
HAMTON
バスター・バニー
Buster Bunny
シャーリー・ザ・ルーン
SHIRLEY the LOON
ファーボール
FURRBALL
GAME BOY
ゲームボーイ ™は任天堂の商標です。
めちゃくちゃ、おちゃめなファミコンソフトも発売。
'91年12月20日発売!
ファミコンソフト
定価4,900円(税別)
©1991 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
エルマイラ
Elmyra
KONAMI
TINY TOON Adventures
タイニートゥーン アドベンチャーズ
コナミ週刊テレホン サービス実施都市
〈関東〉東京03(3262)9110 〈関西〉大阪06(456)4578
〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東 北〉秋田0188(24)7000
〈北陸〉新潟025(229)1141 〈四国〉松山0899(33)3399
〈九州〉福岡092(715)8200 志布志0994(72)0606
大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(44)3977
(以上、全10局開設しております。)


Soul Blac
ソウルブレイダー
1月31日発売!!
価格8,800円(税別)

いま、失われた世界を取り戻す旅へ
心やさしき勇者よ、魂(ソウル)とともにあれ.!!

おそるべき魔王の企み…全ての生命が地上から消え去った。
生きとし生けるものたちの魂の叫びを聞いたとき、
天空の神の命を受けたひとりの若き勇者が
失われた世界を取り戻すために旅立った。
壮大なストーリー展開で贈る本格アクション&ロールプレイング、ここに誕生／



出発点である「試練の部屋」。君の冒険がここから始まる／



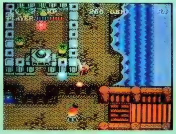
灼熱のマグマが動めく炎の神殿。敵も強いぞ／



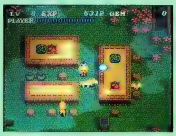
セントエルズに点在する島々の一つ、サウザータ。ヤシの木が生い茂る密林の島だ。



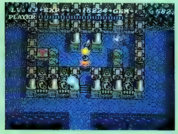
雄々そびえる山脈を背景に君の死闘は、これからも続く。



魔物のすみかと化した採掘場。様々な敵が君を待ち受ける。



ここは森のレストラン。グリーンウッドの動物たちの憩いの場になっている。



魂を解放され、復活した人魚。重要な情報を知っているかも?!



見知らぬ冒険者でさえ、暖かく迎えてくれる山の精霊のすみかだ。

STORY

■魔王を倒し、地上に生命を取り戻せ／私欲におぼれたマグリッド王と魔王デストールのおそるべき取引によって、王国のすべての生命は黄金と交換されてしまった。荒れはてた大地を風だけがむなしく吹き去ってゆく。そんな地上を見つめる2つの影があった。天空の神とその弟子である少年。そのとき少年は、魔王に囚われた生き物たちの魂の叫びを確かに聞いた。いまこそ、地上に降り立ち、魔王の手から生きとし生けるものの魂を救い出さなければ…神から授かった聖剣を手に、少年はひとり地上へとおもむいた。

■6つのエリアをよみがえらせたとき、魔王との最終決戦が待っている／鉱山の町〈グラスバレー〉に始まった勇者の戦いは、深い緑に囲まれた〈グリーンウッド〉、水の中にある人魚の町〈セントエルズ〉、雪深い山の地下に作られた〈山の精霊のすみか〉、砂漠の中の一軒家〈レオの研究所〉、暴君マグリッドの居城〈マグリッド城〉と、6つのエリアで展開される。そして、すべての生き物の魂を解放し、6つのエリアを復興したとき、魔王デストールが真の姿を現すだろう……。

STAFF：シナリオ/宮崎友好　プログラム/橋本昌哉　グラフィック/㈱クインテット　音楽/タケカワユキヒデ　企画・制作/エニックス

ENIX 株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル TEL.03(3371)5581

新しい世界が、すぐそこに見える。

今年はDQVだね!!



モンスター仲間システム!!
なんと50種類以上のモンスター達がパーティーに参加して戦ってくれるのだ。武器や防具の装備もできるし、レベルUPまでしてしまうぞ!!

新登場、モンスター「預り所」
ここでキミの仲間モンスターを預けたり入れかえたりできるぞ。最強のパーティーをつくって、さあ冒険へ出発だ。

新コマンドは「めいれいさせろ」だ!!
とても便利なAI(人工知能)だけど、時にはキミ流の戦い方をたのしみたい。そんな時には、このコマンドをえらぶんだ!! 一人一人がキミの命令に従い、思いどおりの戦闘ができるぞ!!

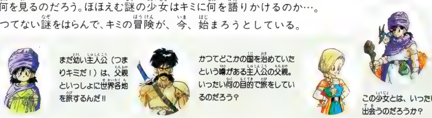
しかけだらけの、町やダンジョン



スーパーファミコンにて制作快調!!

壮大なストーリーと成長する主人公

まだ幼いキミは、父親に連れられて、広大な世界の旅を続ける。父のかげに隠れ、モンスターにおびえていたキミも、やがて成長し、青年へと姿を変える時がやってくる。一本の壮大なストーリーのなかで成長するキミはこの世界に何を見るのだろう。ほほえむ謎の少女はキミに何を語りかけるのか…。
かつてない謎をはらんで、キミの冒険が、今、始まろうとしている。



まだ幼い主人公（つまりキミだ！）は、父親といっしょに世界各地を旅するんだ!!

かつてどこかの国を治めていたという噂がある主人公の父親。いったい何の目的で旅をしているのだろう?

この少女とは、いったいどこで出会うのだろうか?

これが主人公の成長した姿だ!!

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

スタッフ　シナリオ・堀井雄二／モンスターデザイン・鳥山明／音楽・すぎやまこういち／プログラム・㈱チュンソフト／企画制作・㈱エニックス

12メガ　バッテリーバックアップ
発売日未定　価格未定

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

ENIX 株式会社エニックス　〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F　お問い合わせ／03-3371-5581　☆電話番号は正確にお願いします。☆

PC Engine

namcot

ちびまる子ちゃん
クイズでピ〜ヒャラ

だい１もん

クイズだってアクションだってある、まるちゃんたちのゴージャスゲームは、いったい何でしょう？

正解するとオヒュヒュ星人の笑い声が聞けます……

オヒュ オヒュヒュヒュヒュヒュヒュ……



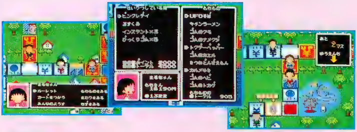


1月10日発売 6,800円(税別)

わくわく気分の買物競争。ゴージャス旅行にまる子もニコニコ。



まるちゃん、たまちゃん、花輪君、そして丸尾君の仲良し４人組がくりひろげる買物競争は、清水市から南の島にまでエスカレート。４人同時プレイもできるドタバタ珍道中には、楽しいイベントもいっぱいあるぞ！



MEGA DRIVE

ちびまる子ちゃん
わくわくショッピング

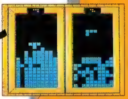
1月14日発売 6,000円(税別)

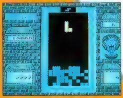
「遊び」をクリエイトする 株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21

ファミリーコンピュータ™

絶賛発売中！

よい子のみなさん
あけましテおめでトうは、ありきたリでございまスので、1992年は「あけましテトリス2（ツー）」と、言いましょう。





テトリス2

＋ボンブリス





テトリス２には今までのルールで遊ぶ３つのタイプのテトリスと新しくボンブリスというゲームが加わりました。ボンブリスではバクダンが入ったブロックが登場します。横一列の中にこのバクダンがなければ、ラインを消すことができません。ドカーンと爆発して、ブロックが消えていくのが気持ちよく、ハマリ度はテトリス以上かもしれません。

テトリス２になってのすごいこと

★アイデアをだしたのが、ゲームの達人と呼ばれている人達。
★ボンブリスという、テトリスよりおもしろいかもしれないゲームが入っていること。
★新しく３つのタイプのテトリスが遊べること。（ボンブリスの３タイプと合わせなんと６タイプ！）
★最高レベルのブロックが落ちてくるスピードは、ゲームセンター時より２倍以上早いこと。
★あの“チュンソフト”と“すぎやまこういち”氏が制作を担当したこと。



ファミコン用ロムカセット ¥6,500（税別）

ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F TEL.045-931-0151

BPS

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

それは戦士への道。

サミー
スーパー
ファミコン
第一弾



4月発売予定

©SAMMY 1992

サミー工業株式会社
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760

サミー

Arcade Windows 3.0

アーケード
ウインドーズ3.0

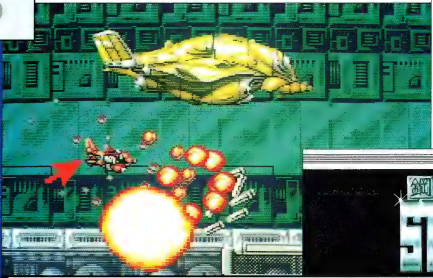
DERBY



WEIGHT OVER

会社を辞めるコトにした。すっとした。仕事がはかどった。なんでもやってみるもんだな。こんな楽しくなるんだったら、もうちょっと早く気づけばよかったのになあ。ホント。

MAIN SCREEN

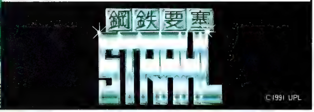


COMMENT

『鋼鉄要塞シュトラール』は、横スクロールのシューティングゲーム。お世辞にも最新鋭戦闘機とはいえない、しかし、おとなのシブイ魅力を持つ自機を操って、全6ステージを飛びまわっちゃうわけ。

ステージが始まる前に、3種類の装備を搭載しますが、イカス武器は重量が重いため、そればかりを搭載するのはムリ。状況にあわせたコーディネートが必要なのだ。

TITLE



重量制限アリの比類なき爆撃機が飛来!

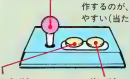
UPLは『ノバ2001』や『宇宙船艦ゴモラ』のように、ふたつのボタンで多量の操作を行なうゲームが多い。このゲームも同じ。操作を理解して遊べ。



➡ショットボタンを押し続けてもサブウエポンしか発射されないぞ。

空飛ぶ鉄の塊を操る方法は?

8方向レバー　自分の爆撃機を操作する。左手で操作するのが、やりやすい(当たり前)。



ショットボタン
メインとサブ両方のショットを発射する。バキバキ連射しましょう。

ボムボタン
ボムを発射する。弾数制限があるので、ここぞというときに使うとよい。

位置が変わる



⬆ショットボタンを押しながら、ボムボタンを押すと砲塔が移動するぞ。

パワーアップアイテムは存在しないの?

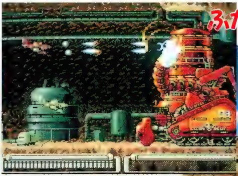
ゲーム中にパワーアップアイテムは出現しない。武器はすべてステージ最初のメニュー画面で選択する。

これがメニューだ



⬆時間内に武器を選択。計算機片手に検討したいっす。頼むよ、ゲーセンの人。

ふたりで遊ぶときは注意しなさい





⬆➡途中参加のとき、ゲーム中に参加した人の装備はいちばんヘボイものに……。乱入するときは、武器選択時にしよう。

ガッチリいって目方でドン

1ステージ終わるごとに、ボーナスとして搭載重量限度がアップするぞ。

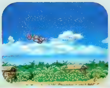
メインショット

《ツイン》 100



⬆弾が同時にふたつ発射される。貧弱ね。

《レーザー》 300



⬆鋭利な光線のレーザーが敵を切り裂く。

《ハイ・レーザー》 600



⬆ちょっぴり太めなレーザー。いいぞ。

《チャージ》 800



⬆溜め撃ちができる。当たれば強烈。うむ。

サブウェポン

《バルカン》 100



⬆障害物に触れると爆発を起こすぞ。

《ホーミング》 300



⬆敵を追尾する。弾が見にくいのが難点。

《シールド》 600



⬆敵の弾を防ぐ。直接敵に接触させよう。

《エクスパンド》 800



⬆バルカンのパワーアップ版。便利だよ。

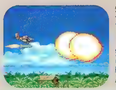
ボム（重量は1個あたり）

《スモール》



⬆ポトンと落ちる爆弾。多くは望むな。

《ロケット》 100



⬆まっすぐ前に飛び、爆発する。空中戦用。

《ビッグ》 120



⬆ビッグに爆発する。大きいコトはいいね。

《ナパーム》 200



⬆絨毯爆撃用の武器。グレート強いっすよ。

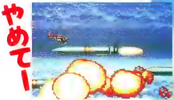
秘密結社の主要基地をバンバン壊せ！



⬆とにかくデカイ。ドイツの人かと思うよな。



⬆行く手をさえぎるモノは、親でも倒す。それが岩でも。



⬆いきなりそんなもの飛ばされてもねえ。まいるよ。



撃てばボンバー夫婦円満





⬆機雷を撃てば、画面は爆発だらけ。どんな窮地でも社会復帰する。





⬆勘弁してもらいたいが、引っ込みがつかない。うるうる。



⬅⬆どんな場所でも行けます。ただし、自己満足の世界で終わる確率が高い。ギャラリーがいるときにやってみせよう。

COLUMN



英語はゲームで覚えました。代表格がコングラチュレーション。これはたしか『ジャングルキング』で覚えたよーな記憶があります。あとは、ミステリー。これはいわずと知れた『スペースインベーダー』から。最初はMY　STORYの誤植だと思ってました。これじゃ意味通じないじゃん。ああ恥ずかしい。ほかにもゲームで覚えた英単語はいっぱいあるぞ。ミッション、デポジット、コンティニュー……。たまには間違って覚えたりしてね、WEAREDとか。

この『シュトラール』は、タイトル自体が珍しい単語。こいつはじつはドイツ語なのだそーで、要塞などという意味だそうだ。少しばかり利口になるね、ゲームは。うむ。

PRESENTS 読者プレゼント

1月24日号の当選者は2月14日号(1月31日発売)で発表だ!!

ゲームソフト

1 S・T・G

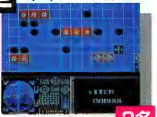


アテナ スーパーファミコン

3名

ふたり同時プレーもできるたてスクロールのシューティングゲーム。相手と合体して攻撃することもできるのだ。

2 ネイビーブルー



戦艦や潜水艦を使って戦う海戦シミュレーションゲーム。

アイマックス ファミコン

3名

3 ゲート・オブ・サンダー



スーパーCD・ROM²用ソフト。シューティングゲームなのだ。

ハドソン PCエンジン

3名

4 アンビション・オブ・シーザーII



古代ローマを舞台にしたシミュレーションゲームだ。

マイクロネット メガドライブ

3名

5 ベリウスII 復讐の邪神



魔神ベリウスを倒すのが目的のアクションRPGだぞ。

サミー工業 ゲームボーイ

3名

テレホンカード

6 ドラゴンスレイヤー

PCエンジンに続き、スーパーファミコンでも登場の『ドラスレ』。ファルコムの人気の凄さが伝わってくるね。

ホワイト加刷



1名

7 マイクロワールド

新規参入メーカー、マイクロワールドのテレカ。みんな応援してね!!



10名

ホワイト加刷

10 高岡早紀



1名

ビクターMEZZOの販促用テレカなのだ。早紀ちゃんの衣装が次々と変わっていくコマーシャルにドキッ!!とさせられたひとも多いはず。とっても魅力的な早紀ちゃんの笑顔はホントたまらないよね!!

ホワイト加刷

8 新世紀GPX サイバーフォーミュラ



スーパーファミコン用ソフトとして発売されるほど人気のあるアニメだ。

ホワイト加刷

5名

9 ドッジ弾平

ドッジボール旋風を巻き起こした超人気マンガ、『ドッジ弾平』。テレビ化決定を記念して作られた貴重品。

ホワイト加刷



1名

しめきり
1月16日

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券

お年寄りを大切にしましょう。

1月24日号

12/27号の当選者発表

ゲームソフト

●スーパーファミスタ
岐阜県 可児正行
鳥取県 国谷寿矢
大分県 近藤 隆

●ヨッシーのたまご
茨城県 矢口めぐみ
香川県 川井英彦
北海道 真田育枝

●パチ夫くん 十番勝負
岩手県 工藤昌貴
東京都 鈴木和美
東京都 山田 俊

●太平記
静岡県 萩原秀介
神奈川県 山口 真
埼玉県 増田 忍

●トキオ戦鬼 英雄列伝
大阪府 沢田高幸
北海道 斉藤隆志
鹿児島県 井塚智彦

テレホンカード

●宮沢りえ
東京都 橋間めぐみ

●ナイト・オブ・ザ リビングデット
神奈川県 佐藤雅之
神奈川県 武井政臣
佐賀県 井上秀二
宮城県 早坂純一
東京都 上野智宏

●まじかる☆タルるートくん
青森県 大崎めぐみ
愛知県 秋田裕介
岡山県 栗原里佳

●アスミッくんランド
山口県 高岡珠里亜
長野県 飯沼和雄
広島県 奥戸真一
神奈川県 佐川真弓
広島県 奥本真一
島根県 古川吉信
山形県 山内将史
他3名

●SUPER E.D.F
神奈川県 平出達朗
大阪府 竹田信也
千葉県 重信龍介

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



1 ファミ通ステッカー 25ガバス
2 ファミ通ノート 200ガバス
3 ファミ通テレホンカード 680ガバス
4 ファミ通カンペンケース 780ガバス
5 ゲームボーイ、ゲームギアカートリッジソフト 1750ガバス
6 ファミ通時計 1800ガバス
7 ファミ通トレーナー 2480ガバス
8 ファミ通腕時計 3180ガバス
9 ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンカートリッジソフト 3500ガバス
10 アスキースティックエンジン 4000ガバス
11 ゲームボーイ 8500ガバス
12 ファミコン 9800ガバス
13 ゲームギア 12000ガバス
14 メガドライブ 12500ガバス
15 PCエンジン 16500ガバス
16 スーパーファミコン 16800ガバス
17 PCエンジンGT 29600ガバス

ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え（何月何日号のクイズか明記）を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ（○の中に文字を入れよう）
ロマンシング サ・ガを製作したメーカーは？
スク○ェア

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1992年1月24日到着分まで!! 分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック第51回

UNIVERSAL

LADY BUG

文責：渋谷洋一

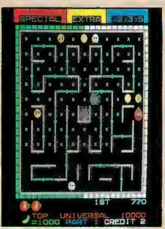
昇天

『レディバグ』は'81年にユニバーサル社から発売されたドットイートタイプのアクションゲームで、フィールドは固定画面。当時としてもあまり珍しくない、古くさい感じさえするゲームシステムだ。
しかし、そのゲームバランスや操作性、カラフルなグラフィックにプレーヤーを勇躍させるサウンドやフィーチャーなどが、それらが必然的にこの『レディバグ』をヒットゲームに持ち上げていった。

コインを投入し、スタートボタンを押す。『てんとう虫のサンバ』が流れ込みスタート。自機はてんとう虫。画面上のドットをすべて食べて消し去れば、ステージクリアーとなる。フィールドの外周にはグラフィカルタイマーがあり、それが一周すると画面中央にあるボックスから敵が一匹這い出てくる。この配慮でプレーヤーは、突然敵が出現して死ぬという不条理な死が避けられる。

そのうえ、その刻々と動くタイマーはプレーヤーに敵出現の緊張を与えた。フィールドには回転扉がいくつもあり、それを押し動かして敵を防ぎ、行き止まりや近道を作り出す。粋なプレーヤーは軸を中心に回転扉をグルグルと回り、敵が近付くと、ほんと意地悪そうにギリギリで扉を閉めてしまう。

『レディバグ』の最大の特長は、フリッパーのいくつかの点滅するターゲットを揃えると、エキストラボールやスペシャルなどの痛快なボーナスが得られる点だ。フィールドにはEやSなどのアルファベットターゲットがいくつか置かれていて、青、赤、黄色と点滅を繰り返している。赤はスペシャル(1コインサービス)黄色はエキストラ(1機ボーナス)で、青はハートのターゲットを食べることにより、以後消化するのドットのスコアが2倍、3倍と上がっていく。
青、黄、赤とそれぞれ点灯する時間は少なくなり、赤にいたってはほんの一瞬。それもそのはずだろう。当時のゲームではプレーヤーサービスなんていうことは、もう完全にみられなくなっていた。ブームに乗じてインカム、インカムと多くのメーカーが亡者になり、またそういった志しか持ち得ないメーカーが数多くこの業界に参入してきた時期でもある。だが、ユニバーサル社は決しておざなりなゲームの作り方をせずに、他のメーカーに早くも技術的に差をつけていた。この『レディバグ』もナムコ社の『パックマン』をヒントに作られたと思われるが、随所にオリジナルの要素がうかがえ、なおかつゲームのすみずみまでよく作り込まれた印象を受ける。惜しいことに現在ユニバーサル社は、この業界での活動を一切行なってない。

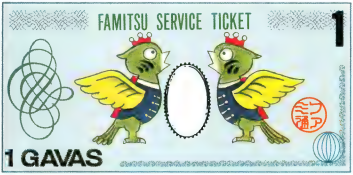


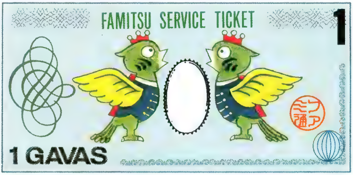
⬆当時としても珍しくもないドットイートタイプだったが、プレーヤーを熱くさせるバランスのよいゲームでヒットする。

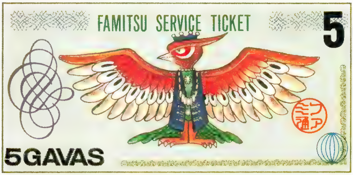


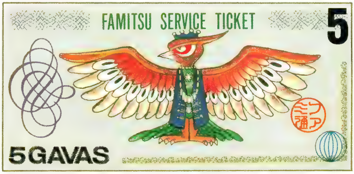
⬆ネームエントリー画面。自機であるてんとう虫を操作し、ネームを刻む。こんなところにもゲームの丁寧な作りを感じる。

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。











チップコラム

変わった動物の飼育方法

●ブタ　ブタはほんらい雑食動物なので、台所の残りものでもなんでも食べる。最近ではブタ用配合飼料、ブタ用固形飼料が出まわっていて、わざわざエサの調合をする必要がなくなった。飼料を与えたほうが清潔に飼えるぞ。また、ブタ小屋には必ずワラをしいておこう。ブタはワラを噛みほぐし、自分で寝室を作るのだ。もうひとつ忘れてはいけないのが毎日のブラッシング。ブラシかワラで全身をこすってやると非常に喜ぶ。

チップコラム

変わった動物の飼育方法



●タヌキ　もともと肉食動物だが雑食性もあり、なんでも食べる。ドッグフードで飼うこともできるのだ。エサは朝夕の2回に分けて与え、飲み水もキレイに、絶やさないようにしよう。ただでさえ臭気の強い動物なので、毎日の清掃は欠かさないこと。1ヵ月に2～3回、飼育箱を石けんで洗ってやると良い。タヌキを入手するには、動物商か、あるいは猟師にたのんでおくのが確実だ。子ダヌキのほうがよく慣れて飼育しやすいぞ。





チップコラム
変わった動物の飼育方法



●モグラ　主食はミミズや地中で生活している昆虫類、ほかにカエルやトカゲなどである。食べる量は非常に多く、1日に自分の体重と同じ量のエサを取る。12時間以上なにも食べないでいることはできない動物なのだ。

エサを大量に与えること、エサを与える回数を多くすることが飼育のポイント。よくモグラは太陽の光にあたると死んでしまうと言われるが、地表ではエサを取ることができないため、餓死している場合が多いのだ。

チップコラム

変わった動物の飼育方法



●コウモリ　オオコウモリは果実食なので比較的飼いやすいが、生きた昆虫を食べる一般のコウモリは餌づけが難しい。エサをさがすのが大変なうえ、専門的知識が必要なのだ。オオコウモリの場合、おもに果実、ほかに動物性のエサとしてひき肉や牛乳などを与えてやると良い。一般のコウモリは、トンボやバッタ、ミミズなどを生きたまま食べるので、ピンセットにはさんで直接与えよう。湿度を保つため、霧吹きをかけることも大切だ。





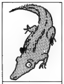
チップコラム
変わった動物の飼育方法



●カラス　体が大きいので、カゴで飼うより庭先に小屋を作って飼うほうが良い。雑食性だから、人が食べるものならなんでも食べる。動物性のエサも加え、栄養のバランスを考えて与えよう。また、カラスを飼うには飼養許可証が必要だ。ただし、11月1日〜2月15日までの狩猟期間中につかまえたものなら自由に飼育できるぞ。人に慣れさせるときは、ヒナから育てるほうが良いが、成鳥でも1ヵ月も飼えば慣れるようになるだろう。

チップコラム

変わった動物の飼育方法



●ワニ　南アメリカ産のメガネカイマンが、ペットショップなどでよく売られているので入手しやすい。水槽に10～30センチ水を入れて飼育しよう。水が濁ったり、臭いがしてきたら取り換えること。また、水温や気温はつねに25～30度に保たなくてはならない。ワニは気温が10度以下になると仮死状態になってしまうからだ。エサをやるときは、水温を30～35度に上げてやると食欲が出てよく食べるぞ。脂肪分の少ない肉を与えてやろう。





チップコラム
変わった動物の飼育方法

●ヘビ　ヘビを飼い慣らすには、できるだけさわってやることが大切。最初のうちは、噛まれないように注意しながら首の部分をかるく持ち、慣れてきたら胴体を持ってやろう。また、ヘビの顔の前で急な動作をしないこと。反射的に噛みつく場合があるぞ。エサはおもに生きた小動物を食べる。中型のヘビなら1週間に1度、マウス3匹ぐらいを与えるのが適量だろう。大型ヘビの場合、ウサギなども食べるので飼育にはエサの入手が大変だ。

■コンテナのなかに何が待つのか？　山本貴嗣先生へのお便りは⬇編集部NESIA!!係





チップコラム
変わった動物の飼育方法



●カメ　水槽で飼う場合、甲らの厚さの2〜3倍くらいの水を入れる。陸の代わりをする適当な大きさの石も必ず入れよう。カメは自分で体温調節ができないので、陸に上がって甲らをほしたり、水にもぐったりして調節するからだ。エサの量はカメの頭の1.5倍くらい。獣肉、魚肉、野菜など、なんでも与えてやろう。リクガメの場合は、水槽に小石や砂を入れて飼う。おもに野菜や果物を食べるぞ。飲み水を与えることも忘れないように。





KANAKO NAKAJYOU

中條かな子

撮影　中村誠作



KANAKO
NAKAJYOU



'91年11月21日に発売された、CD&Video Mix『あ・げ・な・い』は、もう手に入れたかな？ '92年1月21日にはシングル『絆/KIZUNA』も発売されるので、こちらのほうもお見逃しなく。



WAKO TAKADA ヘア&メイク・八谷まり子 衣装協力・16区 PARIS ☎3718・6674

アイドルウイークリー

IDOL EVENT

新島弥生、1月8日にデビューしまーす!

1月8日に、シングル『星は泣かない』(作詞:松井五郎、作曲:来生たかお、編曲:佐藤準)でデビューした弥生ちゃん。デビュー前に、原宿のタレント神社隣イベントスペースで行なわれた、イベントの模様をお届けしよう。

なんと、2000人の応募者のなかから選ばれた、百数十名のファンを前にして『星は泣かない』を披露してくれたのだ。ほかにも、小泉今日子の『あなたに会えてよかった』など、全7曲を歌った弥生ちゃん。ファンとの質問&クイズコーナーでは、ムラコシ君の名前を、ムラオコシ君と間違えて、ボケかましてくれたりもしたのだ。'92年のトップを飾ってスタートした弥生ちゃん、今後の活躍に期待。







⬆CMのゼルダ姫姿もかわいかったけど、こうして普通(?)の衣装の弥生ちゃんもバツグンにキュートでラブリーだぜ! それから、パイナップルが好きだという事実も、この日判明した。
⬅イベントといえば、やっぱり握手会。これで、青森から来たファンも浮かばれるってもんだ。

IDOL PICK UP

ピッチン、プッチン、ピチパチプッチン、"音浴湯"の3人娘、BABY'Sの登場だ!!

ポール牧さんの指パッチンでおなじみの音浴湯のCMに出演してる、BABY'Sを今週はピックアップしてみたのだ。

——ちまたで評判の指パッチンですけど、みんなうまく鳴る?

全員　全然鳴らないんですよー。

小原　かすかに聞こえるくらい。

——ポールさんの指パチはどうでした?

星野　すごかったですよ、現場でも。「私は指紋がないんです よ」とか言って(笑)。

小原　50歳だっけ?　とは思えないほど元気で。

——みなさん、ファミコンとか好きですか?

星野　私は、親がゲームをやらせてくれなかったので、あまり興味ないですよ。

小原　私もあんまり。

豊田　私、ゲームセンターにあるF1のゲームがすっごい好き。

——今興味あることは?

星野　私、海外に行きたくて、旅行者向けの本とか見てます。

小原　作詩ですね。ノートに3冊ぐらいたまりました。

豊田　私は、外に出て友達をたくさん作りたいな、と。

——読者にひと言、お願いします。

全員　今までのBABY'Sとは違うBABY'Sを見せていこうかな、と思うんで、がんばりまーす♡

じつはこの日、ものもらいができて眼帯姿で現われたTOMOちゃん。にもかかわらず、インタビューに率先して答える彼女に感動したぜ。



●小原光代(MITSU)
昭和51年11月10日神奈川県生まれ
身長:165センチ　血液型:B型
趣味:読書、お菓子作り
特技:書道、詩吟



●星野朋美(TOMO)
昭和50年7月12日埼玉県生まれ
身長:152センチ　血液型:AB型
趣味:音楽鑑賞
特技:エレクトーン



●豊田樹里(JURI)
昭和50年2月7日大阪府生まれ
身長:158センチ　血液型:A型
趣味:音楽鑑賞　特技:ピアノ



●BABY'S(ベイビーズ)
平成元年8月に行なわれた「第3回全日本国民的美少女コンテスト」のグランプリ受賞のMITSUを中心に、音楽部門賞、演技部門賞をそれぞれ受賞したJURI、TOMOでグループ結成。今までにシングルを3枚リリースしている。今年の活躍に期待。
レターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-15-409　オスカー　BABY'S係

IDOL INFORMATION

年末年始の特番もひと段落ついて、今週からレギュラー番組も再開し始めた。チェックは忘れずに。

1/13 MON.

TV

●志村けんの だいじょうぶだぁ
ＣＸ系　夜8:00～8:54
出演：かとうれいこ
千堂あきほ

●あなただけ見えない
ＣＸ系　夜9:00～9:54
出演：かとうれいこ

RADIO

●中嶋美智代の胸いっぱいの幸せ
山形放送ほか
夜11:30～11:40

●アイドル Cottonクラブ
北日本放送
夜11:40～11:50

1/14 TUE.

TV

●笑っていいとも！
ＣＸ系　昼12:00～1:00
出演：森口博子

●ギミア・ぶれいく
TBS系　夜9:00～9:54
出演：森口博子

●三枝の愛ラブ爆笑クリニック
ＣＸ系　夜10:00～10:54
出演：山瀬まみ

●シンデレラＥＸＰ
ANB系　夜0:30～0:55
出演：ribbon

RADIO

●HICK'S GARDEN
Tokyo FM　夜5:00～5:30
出演：西田ひかる

●のりピー
気ままにセンセーション
秋田放送ほか
夜10:00～10:30
出演：酒井法子

1/15 WED.

TV

●ポールポジション！愛しき人へ…
NTV系　夜10:00～10:52
出演：高岡早紀

●ＥＸテレビ
NTV系　夜11:50～0:50
出演：森口博子

●パンティ・パーティー
TBS系　夜1:40～3:00
出演：山瀬まみ

REREASE

●斉藤由貴
シングル『いつか』
(ポニーキャニオン)

●瀬能あづさ
シングル『見つめていても』(ポニーキャニオン)

EVENT

●中嶋美智代　コンサート
『HAPPY NEWYEAR & HAPPY BIRTHDAY』
東京・芝ABC会館
開場　昼1:00～

1/16 THU.

TV

●クイズ！年の差なんて
ＣＸ系　夜7:00～7:54
出演：森口博子

●ご存知！平成一番人気
TBS系　夜8:00～8:54
出演：西田ひかる
山瀬まみ

●愛という名のもとに
ＣＸ系　夜10:00～10:54
出演：瀬能あづさ

RADIO

●中嶋美智代の ハートにくちづけ
福井放送ほか
夜9:00～9:30

●田村英里子 おちゃめランド
信越放送ほか
夜11:30～0:00

●千堂あきほの 真夜中ジャンクション
ＴＢＳラジオ
夜0:40～1:00

1/17 FRI.

TV

●ミュージックパフェ
NTV系　昼5:00～6:00
出演：高橋由美子
早坂好恵

●石坂・森口の くっきん夫婦
TBS系　夜7:00～7:30
出演：森口博子

●極楽スタジアム
NTV系　夜7:30～8:00
出演：高橋由美子

●クイズ ところ変われば⁉
ＴＸ系　夜8:00～8:54
出演：山瀬まみ

RADIO

●マミカル・ミステリー・アワー
TBS　夜9:00～9:30
出演：井上麻美

1/18 SAT.

TV

●週刊スタミナ天国
ＣＸ系　昼1:00～2:55
出演：中嶋美智代
ribbon
堀川早苗

●鶴ちゃんのプッツン5
NTV系　夜5:10～6:00
出演：西田ひかる
早坂好恵

●加トちゃんケンちゃん ごきげんテレビ
TBS系　夜8:00～8:54
出演：かとうれいこ

●マジカル頭脳パワー！
NTV系　夜8:00～8:54
出演：千堂あきほ

●クイズ！ タモリの音楽は世界だ
ＴＸ系　夜10:00～10:54
出演：森口博子

RADIO

●三浦理恵子・
あなただけのオルゴール
文化放送
夜7:45～7:55

1/19 SUN.

TV

●うたう！　大龍宮城
ＣＸ系　昼9:00～9:30
出演：中山博子

●西田ひかるの 痛快人間伝
NHK総合
昼10:00～10:44

●テレビ探偵団
TBS系　夜7:30～8:00
出演：西田ひかる

●ララバイ刑事'91
ANB系　夜9:00～9:54
出演：かとうれいこ

●ウィズミー
ＴＸ系　夜0:45～0:55
出演：細川ふみえ

RADIO

●ハートにribbon
ニッポン放送
夜10:00～10:30

EVENT

●CoCo・コンサート
東京ベイＮＫホール
昼4:00開場

ＮＴＶ：日本テレビ　ＣＸ：フジテレビ　ＡＮＢテレビ朝日　ＴＸ：テレビ東京

RADIO 月～金オンエア
☆印は月～木オンエア

●高橋由美子の おしゃべり天使
文化放送
夜10:35～10:45

●千堂あきほの ときめきCrescendo
文化放送
夜11:00～11:10

●田村英里子の ビー・マイ・セルフ
東海ラジオ
夜11:20～11:30

●西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡
文化放送
夜11:45～11:55

☆CoCo・恋は大騒ぎ
ニッポン放送
夜11:50～0:00

●高岡早紀 NO MORE TEARS
ニッポン放送
夜0:30～0:40

SPOT LIGHT



かとうれいこ

年末年始の特番ではひっぱりだこだった、れいこちゃん。15日は渋谷公会堂で成人式のイベントがあるのだ。渋谷で成人式をあげる人は、大ラッキーだね！

13日から19日までのスケジュール

13日／スイートサンデーカンパニー（仮題）　収録
ＣＸ系
14日／それいけ！　ココロジー　収録
ＮＴＶ系
15日／イベント　（渋谷公会堂　成人式）
16日／新・諸国漫遊記　収録
ＣＸ系
17日／あなただけ見えない(仮題)　収録
ＣＸ系
18日／スポーツTODAY　出演
ＴＸ系
19日／あなただけ見えない(仮題)　収録
ＣＸ系

CM GIRLS 北浦共笑



みんなと共に笑う、共笑をよろしくね！

みんな、お年玉はいっぱいもらったのかな？　ゲームを買ったり、遊んだりして余ったお金は、ちゃんと貯金しておいたほうがいいぞ。で、どうせ貯金するなら、かわいい女のコの宣伝してる銀行へ行きたいもんだよね。

というわけで、今回は東日本銀行のポスターに出演中の、アンニュイな雰囲気が漂う北浦共笑ちゃんを紹介するぞ。休みの日はおもにショッピングに出かけるという共笑ちゃん。先日、東日本銀行に行ってみたところ、サインしてくださいって言われてテレちゃったってさ。有名人はつらいねぇ。

最近こってることといえば、食器なんだそうだ。「色や絵柄、デザインにこだわるの」と共笑ちゃん。じゃあ、今一番欲しいものは？という質問には「クルマ。ワーゲンのゴルフが欲しいです」と。

好きなタイプは優しいスポーツマンで、中畑清さんみたいな人、という共笑ちゃんからのメッセージだ。「ＣＭを中心に、活動していきます。みんなと共に笑う共笑。応援してくださいね♡」みんな、街で見かけたら応援しようぜ！



●北浦共笑（きたうら　ともえ）
昭和44年１月３日東京都生まれ　22歳
身長：160センチ　B78—W57—H82
おもな出演ＣＭ：マクドナルド、山大食品ニュータッチ、雪印ハーシーズ、日産
レターのあて先
〒150　東京都渋谷区東１—13—４—401
SUPER WING　北浦共笑WF係



GOODS

パンパカパーン。さぁ今年もやってきました。〝第245回こんなヤツいるいるいる～〟のお時間です。それではまず1枚目のはがきー!! ●雪におしっこをかけて、レモン味のカキ氷だ!! とかいうヤツ！いるね、こういうヤツ。じゃ自分で食べてみろって言いたくなるよね。んじゃつぎー!! ●年賀状に平仮名で〝あ・はっぴぃにゅう・いやぁ〟と書いてくるオンナ。しかも丸文字で読みにくい！うーん、これはけっこうもらったほうがハズカシイぞ。若気のいたりってやつかな？ つぎー!! ●トレーナーの襟を頭にかぶせてジャミラだぁとかいうヤツ！

すぐ、やめましょう……。その状態で前かがみになり両手を左右に振りスケートの黒岩選手だぁ！というのも絶対禁止です。



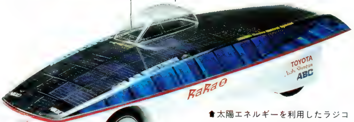
⬆さてキミは犬派？ それとも猫派？ この犬めくりと猫めくりは'92年の日めくりカレンダーだ。かたや犬の写真ばかり、かたや猫の写真ばかり。さて、どちらを選ぶ？ ●犬めくり 猫めくり 各1900円 渋谷ロフト ☎03・3462・0111



⬅人気アニメの『チキチキマシン猛レース』がカードゲームになったのだ。11台のマシンのなかから1台を選び優勝を目指すのだ。●チキチキマシン猛レース 千600円 青島文化教材社 ☎054・263・2465



⬅明治製菓カールのテレビCMでおなじみの、カールおじさんとその仲間たちが、ぬいぐるみやタオルハンガー、ティッシュカバーになったのだ。このぬいぐるみのほかにも三橋美智也の歌で有名なCMソングのオルゴールや、おらが村ファミリーのブローチなんていうのもあるぞ。●おらがランドシリーズ 千200円～6千800円 ナカジマコーポレーション ☎03・3652・8456



⬆太陽エネルギーを利用したラジコンカー。'91年のおもちゃコンクールで通商産業大臣賞を受賞したのだ。●ソーラーカーララII 19800円 ニッコー ☎03・3260・3151



➡冷蔵庫などにメモを張り付けるときにこのマグネットを使ってみよう。マグネットを付けた瞬間、本体の後ろにあるレバーが作動して、なかにいる動物が顔をのぞかせるぞ。●ポップタッチ 各380円 ワグナープロダクツ ☎03・3866・9166

今週の VERY GOODS

資源回収の強い味方カンパタスーパー

使わなくなったダンボールを集めたり空きカンを集めたりと、いま何かと話題なのが資源の再利用だ。集められた資源は形を変え、いろいろな分野で第二の人生を歩むことになる。資源のムダ使いはやめようね。ってことで、今回は家庭用空きカン圧縮器を紹介しよう。これ1台で、どんな形の空きカンでも簡単に圧縮できるのだ。資源回収にキミも協力しようぜ。



⬆スプレー缶のガス抜きも簡単にできるのだ。●カンパタスーパー 4500円 青島文化教材社 ☎054・263・2463

LEISURE

放送ライブラリーはテレビ野郎のオアシス、昔懐かしい番組を探しに行っちゃおう!

全国のテレビ好きのみなさま、お待たせいたしました。なんと本邦初の、放送番組を収集し、一般公開してくれるなんともありがたいスペース、〝放送ライブラリー〟の紹介です!

場所は横浜市西区にある、みなとみらい21、横浜館の中。つまり、横浜博があった、あのあたりですね。

テレビ放送を歴史的資料として保存しようという目的で、放送番組センターが収集してきた番組の数は、テレビ放送開始からの番組をこれまでに約3000本。放送ライブラリーではそのなかから、各時代の記念碑的な番組を500本以上セレクトして、公開用として準備しているのだ。

見たい番組があれば、受付の視聴申し込みカードに書き込む。そして指定された視聴ブースで、申し込んだ番組を見られるという手順になっている。

そこでどんな番組が見られるかだけど、コレクションは報道・時事、ドキュメンタリーのほか、コメディーやアニメなど、15のジャンルに分けられている。気になる話題の番組は『ムーミン』、『ひょっこりひょうたん島』、『岸辺のアルバム』など数え切れないほどたくさん。まだまだこれからもコレクション量を増やしていくということなので、楽しみだね。

しかもウレシイことに、入館料はいっさい取っていないのだ。これならヒマなとき、気軽に遊びに行こうという気になるよね。ナツカシの番組を見て、それぞれの時代の思い出にひたってみるのも、たまにはいいかもしれないぞ。

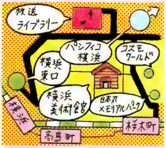


⬇番組の視聴ブースは30台。約60人が同時に番組を見ることができる。休日には100人以上の視聴希望者でにぎわっている。著作権や肖像権などの問題で、公開できない番組もある。



➡どの番組が見たいかを申しこむカウンター。毎週月曜が休館日。

アクセスデータ



徒歩なら桜木町駅から15分、バスは横浜駅、桜木町駅両方から出ている。



⬅放送ライブラリーは、みなとみらい横浜館と併設されている。開演時間は午前10時から午後5時まで。問い合わせは、放送ライブラリー ☎045・223・2111へ。



⬇230人を一度に収容できる、映像ホールだってある。モニターの大きさは170インチもあるのだ

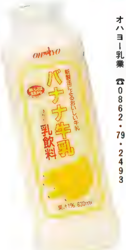
EAT

牛乳がおいしいぞ!!

コーヒー牛乳とか、フルーツ牛乳がブームなのだ。いままでのナントカ牛乳って安っぽいイメージがあったよね。だけど、乳成分を高めることで、高級感を前面にうち出してきたのだ。そのうえヘルシーブームにも便乗している。

EATあらかると

ミルク入りフルーツ飲料を、フルーツ牛乳と呼んじゃいけないのだ。牛乳と呼べるのは、乳脂肪分3.0パーセント以上、無脂乳固形分8.0パーセント以上などと決まっているからだ。でも、左に紹介した"牛乳"3点は、この水準をクリアーしているぞ。



⬅牛乳から水分を取り除いて、乳成分を高めているのだ。バナナブームを盛り上げてくれた話題のドリンクだよ。●バナナ牛乳 300円 オハヨー乳業 ☎0862・79・2493



⬅元祖フルーツ牛乳。牛乳にいちばん相性がいいといわれているいちごを使って、おいしさを表現。●いちご牛乳 300円 オハヨー乳業 ☎0862・79・2493



⬅りんごミルク。●アップル・オ・レ 145円 サントリー ☎03・3586・1104



⬅ココアっていうとしつこい感じなんだけど。牛乳感覚の軽さ。●あっさりココア 100円 森永乳業 ☎03・3798・0126



➡あまさひかえめでオトナに人気。●苺牛乳 300円 明治乳業 ☎03・3633・8877

SCHOOL

芸能 キミも"歌舞伎ギャル"に負けるな！

キミは、いま若い女性を中心に歌舞伎人気が盛り上がっているのを知っているか!? 劇場の楽屋入り口では若いファンが並び「勘九郎さーん！」などといったかけ声をかけているのだ。役者もほとんどアイドルといった感じ。ちまたでは、歌舞伎を見に押し寄せる女の人たちを"歌舞伎ギャル"と呼んでるのだ。

実際の歌舞伎公演を見ても、観客が舞う役者に対して手拍子を打つというノリのよさ。伝統芸能として重苦しく鑑賞するというイメージからは、かなりズレているのだ。まるで、ロックのライブのような感覚なんだよね。

若い女の子のファンは、1階ではなく、3階席で鑑賞するのが定番らしい。1階は、席の値段が高いこともあって年配のファンばかりなのだ。ちなみに1階は15000円もするけど、3階だと4000円前後ですむ。上からだと見下ろす感じで楽に鑑賞できるので「通は3階席で」なんて言われてるんだって。

ここで歌舞伎人気の秘密を探っていこう。一般に、ブームが始まったのは6年前の市川団十郎の襲名のあたりからとされている。そして市川猿之助が、派手な演出が売りのスーパー歌舞伎『ヤマトタケル』の公演をしたころから、マスコミも大きく取り上げるようになった。それにつれて新しいファンも増えたというわけ。



⬆屋号や古典の作品などの知識を暗記するのも歌舞伎ギャルの楽しみなわけだ。

さて、普通の人が歌舞伎に抱くイメージといえば、セリフが何と言っているのかわからないっていうのがあるよね。そして、お話そのものがわかりにくいとか、マイナスのイメージが多いんじゃないかな。実際、歌舞伎の世界に入り込むには、専門知識を頭にたたき込まなきゃならない。でも、そこが新しモノ好きの女の子には逆に新鮮だったりするわけだ。中身がわかってくると、もっとおもしろく感じるから、やがてドップリとはまってしまうのだそう。

いままで歌舞伎を見たことのない人は、変な先入観なしで見たほうがいいぞ。いろいろその人なりの楽しみを見つけられるすぐれたエンターテイメントなんだから。

単に演目を楽しむだけの人もいれば、着物の美しさを味わうのが好きだと言う人がいたり、またアイドルみたいに役者を追っかけるのが好きだという人もいるしね。

一度ナマの迫力を目の当たりにすれば、きっとキミも歌舞伎の魅力にとりつかれるぞ。たまに足を運んでみるのもいいんじゃない？



⬆歌舞伎のおもしろさは実際にナマの舞台を見ないとわからない。初心者には、銀座・歌舞伎座の一幕見席がオススメだ。歌舞伎の雰囲気を味わえるうえ、当日800円で鑑賞できる。

健康 薬マニアの"オバカン族"が急増中！

最近、薬局で売っている薬にやたらとくわしい若者が増えているのに気がつかないか？ この薬マニアは俗に"オバカン族"と呼ばれている。オバカンとはオーバー・ザ・カウンターの略で、薬局の店員にカウンター越しにえんえん話しかけるところから名づけられた。



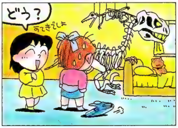
オバカン族増加の背景には『家庭医学大辞典』のような、わかりやすい家庭医学書の普及があると言われている。そんなオバカン族の実態だけど、友達との会話で病気の話題が出ると、待ってましたとばかりに、持病の話をはじめるという。また、カバンのなかには常備薬がズラリ。彼らに言わせると、持病のひとつでもなくちゃ現代人とは言えないらしいのだ。うーん、何だか変な世のなかだなあ。

流行 いまや化石もインテリアの時代に

これまでは博物館で見るだけだった化石をインテリアやアクセサリーとして楽しむ人が増えている。

大手の百貨店、丸井の渋谷店では、輸出入が認められている化石を集めた"化石、鉱物コーナー"が設けられている。お客にはギフト用として人気があり、5000〜12000円くらいのものがよく売れるそう。

また、東京・上野の国立科学博物館でも化石が売られているほか、武蔵野市には『キーストーン』という鉱石、化石の専門店まであるのだ。どこも売上は好調とのこと。



それだけいまは、インテリアなどに対して、こだわり指向の人が増えたということだろうね。

募集 学校で流行していることや話題になっていることを大募集。ファミコン通信編集部「スクール係」まで送ってね。あて先は180ページにあるよん。

ANIMATION

テレビシリーズ『超時空要塞マクロス』が初のビデオ化！　あの興奮がよみがえる！

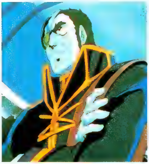
10年ちかくも前に、ＴＢＳ系で日曜のお昼に放送されて、映画化もされた『超時空要塞マクロス』。'90年からテレビ東京系で放送され人気が再燃、このたび全話完全ビデオ化されることになった。

地球外生命体の巨人族と戦うために設計された可変戦闘機バルキリーをはじめ、ロボットに変形する巨大戦艦など、『超時空要塞マクロス』には新しいアイデアがふんだんに盛り込まれていた。

戦闘機や戦艦が出てくるから、よくある戦争アニメなのかな、と思ったら大間違い。どちらかというと主人公・一条輝とミンメイ、そして輝の上官の早瀬美紗の三角関係を描いたラブストーリーが中心になっていたのだ。バルキリーのスピード感あふれる戦闘シーンもカッコいいけど登場人物たちの心理描写もお見事。大人でも楽しめる数少ない作品だといえる。

さて、今回発売されるビデオは全部で９巻。テレビシリーズの全36話がそれぞれに４話ずつ収録されている。まず１月23日に１巻から３巻が発売、２月20日に４巻から６巻、７巻から９巻までは３月19日発売される。各巻13184円。お問い合わせは☎03•5828•3001、バンダイビジュアル株式会社まで。

また、続編もオリジナルアニメビデオとして制作されている。こちらも３月発売予定なので楽しみだ。



⬆突然、地球を襲った巨人の軍団ゼントラーディー軍。高度な科学力を持つ。



⬆バルキリーのパイロット、マックス。彼も巨人たちと戦うことになる。



➡一条輝とリン・ミンメイ。輝はバルキリーのパイロット、ミンメイはアイドル歌手だ。



➡ビルを破壊する敵ロボット。大迫力のメカアクションが見モノだ。

DATA CATCH

お得な"縁起物セット"

本誌連載中の桜玉吉先生のマンガ『しあわせのかたち』のオリジナルアニメレーザーディスクとＣＤが"縁起物セット"と題して絶賛発売中なのだ。

レーザーディスク４枚とＣＤ、特製セル画がセットになっていて、ぬわんとたったの10000円。通信販売でしか買えないので、はがきか電話で申し込もう。

あて先は、住所、氏名、電話番号を明記して、〒107 東京都港区赤坂７-５-47 Ｕ＆Ｍ赤坂ビル２Ｆ ㈱メディアリング縁起物セット係まで。数日後に専用振込用紙が届くからね。

電話の場合は、☎03•3584•0601へかけるのだ。もっとくわしく知りたい人もこの番号に問い合わせてくれ。「ファミコン通信を見ました」と言えば、親切に教えてくれるぞ。



⬆幸運と笑いを呼ぶ、『しあわせのかたち七福神セル画』がオマケでついてくる。

ITEMS

聞いてビックリのロープライス!!
流行にとらわれないデザインが魅力的

ハンドニット（いわゆる手編みのセーターね）って、すごく高いものという印象がある。でも今回紹介するハンドニットはびっくりするくらい安いのだ。これならゲームソフト１本分の値段だから、自分のおこづかいをためれば買えるんじゃないかな。デザインもオーソドックスなので、流行に左右されないのがうれしいよね。

●FASHION ADVICE

今回紹介してるような、大きめのザックリとしたセーターは、下にいろいろ着込むのは禁物！　着ぶくれしてなんとなくみっともないからね。下に着るならできるだけ薄手のもの。長袖Ｔシャツ１枚だけとかが、本当はベスト。だけど、それだけじゃ寒いという人はボタンダウンやウェスタンシャツだったらいいんじゃないかな。間違っても厚手のウールシャツの上に着るなんてことはやめておいたほうがいいぞ。



⬆上・フィッシャーマンセーター　白、レンガ　4900円／下・カーディガン　白、レンガ、紺　5900円／どちらも100パーセントウールのハンドニットで素材と質は最高級。この値段ならかなりのお買い得だ。●㈱コックス　☎03•3235•0685

CD

Sometime Somewhere



デビュー23年を迎え、初めての映画監督も務めた小田和正。1年ぶりのニューアルバムは、映画と同タイトルの『いつかどこかで』や、主人公の正木と冬子のテーマ曲などを収めた全10曲。サウンドトラックに近い構成で、映画の雰囲気を一足先に味わえるのだ。正面きって恋愛の歌を歌う姿勢には、ベテランの貫禄すら感じてしまう。

●ファンハウス/1月25日発売/3000円[込]

天賦の才能



替え歌の第一人者、嘉門達夫が遊び心いっぱいのアルバムをリリース。『替え歌大メドレー』は絶対笑える。

●ビクター音楽産業/発売中/3000円[込]

BOTANY OF LOVE



なめらかな声で人気の崎谷健次郎。今度のアルバムは、ポップさを強調した曲をメインに、リラックスして聞けるのだ。

●ポニーキャニオン/1月21日発売/3000円[込]

FOUR DAYS in CLUB CITTA



クラブチッタ川崎で収録したライブ。新曲『Ku・Ma・Mo・To』を含む全16曲。テンションの高さはいうまでもない。

●ビクター音楽産業/発売中/3000円[込]

ファルコム・スペシャル・ボックス'92



2種類のアレンジを加えた、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』に、交響詩ワンダラーズ・フロム・イースの3枚組。

●キングレコード/発売中/7000円[込]

ブライ『八玉の勇士伝説』



CD-ROM版のBGMを収録。人気の高い9曲にアレンジが加えられている。作・編曲は元クリスタルキングの今給黎博美。

●東芝EMI/発売中/2500円[込]

スーパーダンジョンマスター



スーパーファミコン版の『ダンジョンマスター』BGM集。CDGプレーヤーで再生すれば、収録された映像を楽しめるのだ。

●ビクター音楽産業/1月21日発売/3000円[込]

VIDEO



ビデオクリップを3バージョン収録。メイキングもついている。Vol.2も同時発売。

●東芝EMI/63分
発売中/4800円

キンダガートン・コップ



アーノルド・シュワルツェネッガーが幼稚園の先生に扮しての大奮闘なのだ。

●CIC・ビクタービデオ/111分
1月24日発売/16480円[込]

オスカー



禁酒法時代のアメリカを舞台にした、スタローン主演のギャングコメディー。

●DHVジャパン/109分
1月21日発売/16274円[込]

BOOKS

中村紘子 / チャイコフスキー・コンクール



現代クラシック音楽の現状を鋭く洞察するのだ。

●中公文庫/560円[込]

輝け！ご近所の星



著者のご近所、高円寺にこだわった純情エッセイ。

●角川文庫/390円[込]

MOVIE

ハチャメチャななかにもシニカルな味つけ 豪華な出演陣はタイトル以上に笑かすぜ



⬆リチャード・ドレイファス(左)とビル・マーレイのかけ合いは、きっと爆笑モンだよ。

わがニッポンじゃあ、なぜかアメリカン・コメディーってヒットしないんだよね。ことばのモンダイとかいろいろあるのはわかるんだけど、もーちょっと受け入れられてもいいんじゃないかと思う。だって、ノー天気で楽しいじゃないの。

そんな思いを込めてご紹介するのが『おつむてんてんクリニック』であります。なんともインパクトのあるタイトルじゃあーりませんか！ 原題の「どうしたの、ボブ？」をカンペキ無視して、ここまで映画の本質に近づき、またコメディーであることを誇示した日本語タイトルも、ない。わたしは付けた人に10点さしあげたい！

というわけで、そのタイトルのとおり精神科医と患者さん、ボブの物語なんです。このボブくん、潔癖症で人混み恐怖症、おまけに外出恐怖症で高所恐怖症と、いろんなビョーキを抱え込んだ重傷患者。その彼のめんどうを見ることになったのが、本を出版したばかりの上昇志向派の精神科医。ところが先生は、一家を引きつれて田舎の別荘にバケーションにでかけてしまった。先生がいなきゃビョーキが重くなるってんで、ボブは別荘まで押し掛けちゃうのだ。



⬆ドクター・レオ(R・ドレイファス)一家の旅行にちゃっかりついてきたボブ(B・マーレイ)だが……。

ま、これからはさっしがつくと思うけど、ボブくんが先生にメイワクかけまくりなわけ。でも、あくまでメイワクなのは先生だけで、彼の家族はボブくんがいたくお気に入り。だってボブは、いうなれば過激な人間社会からはみ出した純真で子供みたいなやつだから、出世欲にとりつかれ、娘や息子の気持ちを理解しようとしないオトーサンより、だんぜんステキに思えちゃうんだなぁ。ここいらへんに、お気楽なコメディーとはいえ、シンラツな皮肉が込められているのだ。うーん奥が深い！

そのボブに扮したのは『ゴーストバスターズ』シリーズの大活躍も記憶に新しいビル・マーレイ、先生には『未知との遭遇』や『アメリカン・グラフィティ』でおなじみのリチャード・ドレイファス。ふたりのかみあわない会話に大笑いするハズだ。監督は『リトルショップ・オブ・ホラーズ』のフランク・オズで、ラストに大仕掛けを披露して、サービス満点。これは見てのお楽しみね!!

渡辺麻紀

おつむてんてんクリニック
ワーナー配給 公開中

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

今週は'92年大告知〜！

筋肉少女帯は'92年4月をもって、結成10周年を迎える。10年といっても、私と大槻がわが家のエレクトーンでピコピコやっていたころから数えて10年であって、じつは大したことがない。が、それにかこつけて、いろいろと催し物を企画いたすしだいである。

まず！'92年4月都内某所で、筋肉少女帯10周年記念コンサートを決行！詳細は、いまだに決まっていなーい！が、それまでの3ヵ月、1月18日、2月14日、3月某日に、新宿日清パワーステーションでやる！なにをやるかっつーといろいろやる！



1月は『復活の日』。この日は、筋少のメンバーが、前に属していたバンドで出る。橘高は"アルージュ"。太田、本城は"シュケナベイビーズ"。大槻、内田は"空手バカボン"だ。うお〜！よくわからんだろうが縁起物なのだ。

2月は『ナゴムナイト』。筋肉少女帯はデビュー前、レコードを自主制作レコードというところから出していた。その『ナゴム』の昔からの友だちバンドの集合じゃ！元有頂天ケラの"ロングバケーション"。元人生の人たちが作った"電気グルーヴ"などが集合。

そして3月。現時点では、詳細いまだわからず。

ときは戻って、2月下旬。筋肉少女帯10周年記念シングルは、井上陽水大先生の『氷の世界』をカバー。カップリングは『戦え！何を！人生を！』。さらに、3月21日、筋肉少女帯10周年記念ベストアルバム発売。タイトルは『筋少の大車輪』。デビューシングル『釈迦』を、現メンバーで再録音。プラス、昔在籍してたメンバーも参加の豪華作を収録。

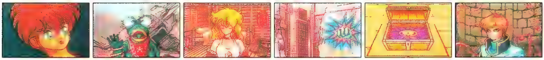


⬆ゲームを心の底から愛している、筋肉少女帯の現役ベーシストなのだ。



MEGA-CD専用ソフト第1弾は、史上初のミュージカル・RPG。

惑星ウッドストック—ファンキー・ホラー・バンド—新発売。



★惑星ウッドストックに墜落した「ファンキー・ホラー・バンド」。彼らの失われた楽器を求めて、あなたは冒険の旅へ。ファンキー村。ヘビメタ村。パンク村。ジャジータウン。レゲエ島。音楽がすべてを支配するこの惑星で、ファンキー・ホラー・バンドは自分たちの音楽を取り戻すことができるであろうか。★という期待のソフト「惑星ウッドストック—ファンキー・ホラー・バンド—」は、メガCDの性能を思いっきり生かした初めてのミュージカル・RPG。★音楽ファンもゲームファンも、とことん満足させてみる、と新発売。★標準小売価格6,800円(税別)

●大容量6MバッファRAM搭載●高速アクセス0.8秒●高速CPU68000(12.5MHz)搭載 ● 標準小売価格49,800円(税別)



(音も映像も新次元。) メガドライブのハイパーアタッチメント MEGA-CD

※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。


ライブ放送の魔力を満載。
スーパービジュアル・フットボール!
Joe Montana II
スポーツトーク ジョーモンタナ フットボール 2
SPORTS TALK FOOTBALL
興奮のフットボールゲームに本場の実況放送をプラス!
圧倒的なスピードと興奮で全米をわかすプロフットボール。
その面白さを忠実にシミュレーション。しかも、画面のズームアップと
完全実況中継で、本場のスーパープレイがいつでも楽しめる。
もちろん、超人気QBジョーモンタナが、きみと一緒に
プレイするぞ。
1月24日発売 6,500円
©1991 SEGA OF AMERICA, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
モンキーパワーの
個性派アクション!
JUJU伝説
平和に暮らすジュジュとミホ。そこに突然悪魔が現れ、ミホを奪い、ジュジュの姿を猿へと変えてしまった。平地、水中、ジャングルで悪魔の猿軍団と壮絶な闘いを展開するジュジュ。これは、歴史に埋もれた進化の物語なのだろうか?
1月31日発売
6,000円
© TAD CORPORATION 1989
REPROGRAMMED GAME
© 1991 SEGA
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
セガウインターキャンペーン実施中!
It's MEGA world
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

GAME ARTS



LUNAR
THE SILVER STAR
ルナ ―ザ・シルバースター―

MEGA-CD専用
近日発売　標準価格7,800円（税別）

■MEGA-CDの大容量，高音質，高画面の特性を生かしたドラマティックRPG！　ついに登場!!
■迫真の戦闘システム，3Dファジーバトル!!
3D戦闘フィールドを個性あるモンスター達が縦横無尽にあばれまくる．
■制作スタッフは，キャラクタデザインに窪岡 俊之，シナリオに重馬　敬，デモンストレーション原画に鈴木　俊二と超豪華．

イラスト/窪岡 俊之　



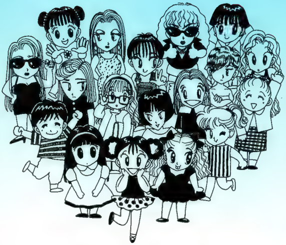
M&M COMPANY

GAME BOY

エブリデイ、彼女とデート。



2月発売予定
価格3,900円(税込)



1992年、男女交際ライブシミュレーション解禁

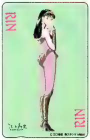
彼女の実際のデータをインプット。ついでに目や口などルックスもモンタージュ。さらに自分のデータを入れてゲームがスタートだ。本物のデートとなんら変わらない画期的な体験が待っている。上手にエスコートできたかは、ラストの彼女との相性診断が示してくれる。12人分のデータストックができるから、使い方は十人十色。片思いのあの娘からデータをもらって、後で相性診断に使ってもいい。もちろん彼女がいなくてもナンパモードというオイシイ遊びもできるのだ。男と女のかけひきには、シナリオなんてまったくないから自分でつくるしかない。さあ、マジになって男女交際術を磨いてくれ。ゲームボーイ用ソフト「ハート&ハート」開発絶好調!

「おたくの星座」江口寿史書き下ろしテレカ通信販売/各1,200円(税込)

ご注文方法
●お電話またはファクシミリにてご注文ください。●2週間以内に代金引換郵便で商品が届きます。●商品と引換えに代金(商品の合計金額+手数料300円)をお支払いください。



①



②



③



④



⑤

TEL.0473-22-8035
FAX.0473-22-8056
エム・アンド・エム テレカ通販係


⑥

ファミコン用ソフト
「おたくの星座」好評発売中!
定価6,900円(税別)

FAMICOM FAMILY ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒272 千葉県市川市市川南1-1-3
本宮ビル3F
株式会社エム・アンド・エム

Victor

熱中者続出!
真の勇者のみが体験する恐怖と興奮。



好評発売中!

8M+256SRAMバックアップ+ LSI(DSP)使用 ¥9,800

ダンジョン・マスター クリア記念キャンペーン実施

「ロード・カオス」を倒し世界に平和と秩序をもたらした勇者に記念の「ダンジョン・マスター」トランプを差し上げます。(先着2000名様)
さらに抽選で3名様にビクターCDラジカセをプレゼント!

平成3年1月31日〆切り(当日消印有効)

「ロードカオス」を倒した後に表示される画面を写真に撮り住所、氏名、年令を明記の上お送り下さい。

東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱「ダンジョン」係

読めばさらにおもしろい「ダンジョン・マスター」の本各種発売

- 「ダンジョン・マスター公式ハンドブック」(ビクター・ブックス)
- 「ダンジョン・マスター百科新体験の手引」(小学館)
- 「ダンジョン・マスター・ファン・ブック」(JICC出版局)
- 「ダンジョン・マスター必勝攻略法」(双葉社)

(詳細は各出版社にお問い合せ下さい)

ゲーム・ミュージックも発売決定!「スーパー・ダンジョン・マスター」



'92年1月21日発売 税込定価 ¥3,000
ゲームを盛り上げる音楽を新たなアレンジで全10曲収録。
さらにCDグラフィックス再生プレイヤーがあれば
なんと映像も楽しめるCDグラフィックス対応。

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

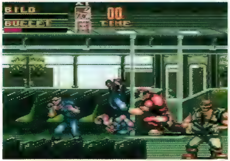
スーパーファミコン第5弾!!

RUSHING BEAT™

ラッシング・ビート



警察署通り…警察署を出たとたんに、ジョウカルの殺し屋が…。襲いかかる敵にキミは、どんな技で立ち向かう!?



バスの中…敵をなぎ倒したあと、ジョウカルが指定したバスに乗り込んだが、案の定、それは敵のワナだった…。



シティ・スタジアム…取り引き場所のスタジアムにやって来たが、マリアはおらず、大勢の刺客たちが襲ってきた!



スタジアムのロッカールーム…激しい攻防を続けながら、スタジアム内のロッカールームへ。手強い敵たちといかに闘うか!

2人同時プレイ可能! 8メガ スーパーファミコン用ソフト

3月下旬発売予定 予価8,700円(税別)

Super Cup SOCCER スーパーカップサッカー™

スーパーファミコン用ソフト
8メガバッテリーバックアップ付

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

今春発売予定　価格未定

PizzaPops™ ピザポップ

ファミコン用ソフト

1月7日発売予定　定価6,300円(税別)

Q*bert™ キュー・バート

ゲームボーイ用ソフト

©1983 MYLSTAR ELECTRONICS ©1992 JVW ELECTRONICS
©JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED DESIGNED BY REALTIME ASSOCIATES

1月14日発売予定　定価3,900円(税込)

怒りの要塞2™

あれから1年がたった。そしてまた新たな戦いが始まろうとしている。

ゲームボーイ用ソフト

2月21日発売予定　定価3,900円(税込)

スタッフ募集中!

遊びも仕事も夢中にさせるジャレコです! ジャレコでは、ただ今、スタッフを募集しています。

【職種】1 ゲームサウンドクリエイター　2 ゲームソフトプログラマー　3 ゲームデザイナー　4 グラフィックデザイナー
【給与】当社規定により優遇　【休日】完全週休2日制
【応募】電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。面接日は相談に応じます。
担当 人事課 TEL.03(3708)4815

※上記の写真は開発中のものです。

株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4671/大阪06(385)0601
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)　●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比寿3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)　●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)

JALECO

怒りの必殺技で麻薬シンジケートを倒せ!

二人同時にプレイできる本格派格闘アクションゲームついに登場!!妹の救出に立ち上がる刑事リックと、元プロレスラーの強腕刑事ダグラス。謎の格闘家キンターク率いる麻薬密輸組織に怒りのパワーが火花を散らす!!



26才　身長188cm　体重80kg　ネオ・シスコ州警察刑事。幼いとき生き別れとなった父の意志を受け継ぎ、武道の達人となる。こと妹のマリアのことになると感情的になってしまう。

Rick Norton(リック・ノートン)





44才　身長195cm　体重102kg　ネオ・シスコ州警察巡査部長。元プロレス世界チャンピオン。リックが新米だったころから面倒を見、両親のいないノートン兄妹の親代わり的存在。

Douglas Bild(ダグラス・ビルド)


ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©1992 SUN SOFT
見かけほど、甘くないぜ。
1/31発売
SCORE 00039370 REST 01
SCORE 00020730 REST 04
レミングス
Lemmings™
キミのやさしさが、身にしみる。
ゾロゾロ出てくる
レミングスを助けるんだ!
全145面の大迫力!
新感覚のアクションパズルゲーム登場!
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
Published under license from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1991 PSYGNOSIS LIMITED. All rights reserved.
"PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
好評発売中
標準小売価格 ¥8,500(税別)
サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL(0587)55-3500


Sun Electronics Corporation
SUNSOFT
AUTHENTIC ENTERTAINMENT
REALISTIC ANOTHER WORLD "Gimmick!"
PRESENTED BY SUNSOFT
Gimmick!
ギミック
標準小売価格¥ ¥6,200 税別
リズミカルに展開する不思議な世界。
そこには、可愛いおはぎや海賊達が棲むという。
見かけは、単純なアクションゲームだが、実はおくが深い。
ギミックワールドは名前のとおり仕掛けの世界。
ありとあらゆるトラップが待っている。
ハンパなヤツは腕を磨いて出直しな！
0000 REST 03
SUPER FANTASY ZONE
スーパーファンタジーゾーンはメガドライブでしか遊べない。
スーパーファンタジーゾーン
標準小売価格 ¥6,800 税別
C SEGA 1987
1月14日新発売。
テレフォンサービス(0587)55-1120

この友情は、撃墜せない。

第2次大戦時代の伝説の名機が、ハイテク戦闘機に挑む痛快スカイ・アクション！



圧倒的に不利な戦況を、知恵と勇気で切り抜ける4人の英雄(エース)たち！

最大の見せ場は、第2次大戦時代のプロペラ機対ハイテク戦闘機、言わばアナログ対デジタルの空中戦だ。かつて大空のエース(撃墜王)と呼ばれ、抜きん出た技術と経験を持つ4人の男。だが彼らの任務は非公式なため、旧型機しか使えない。一方対するのは、コンピューター制御された最新鋭機だが、操縦するのは実戦経験の浅い若造ばかり。エースたち4人はゲリラ戦を仕掛けるのだが、大空が培った友情とベテランならではの知恵に裏付けされたその戦術が、超ユニークなのだ。今や希少価値となってしまった大戦機がスクリーンを舞う様も壮観！

「007」シリーズのジョン・グレン監督作品
製作■ロン・サミュエルズ／SFX担当■ジョン・リチャードソン
カラー作品／アメリカ映画／カロルコ超大作／パイオニアLDC提供／東宝東和配給 DOLBY STEREO

ファミコン・ロムカセット「エイセス」2月28日発売!!〈パック・イン・ビデオ〉 TOWA

エイセス
大空の誓い

SEVEN ARTS Presents A RON SAMUELS Production A JOHN GLEN Film LOUIS GOSSETT, JR. "ACES: IRON EAGLE III" RACHEL McLISH PAUL FREEMAN HORST BUCHHOLZ CHRISTOPHER CAZENOVE SONNY CHIBA
Music by HARRY MANFREDINI Edited by BERNARD GRIBBLE, A.C.E. Production Designer ROBB WILSON KING Director of Photography ALEC MILLS Co-Producer STAN NEUFELD Based on Characters Created by KEVIN ELDERS & SIDNEY J. FURIE
Written by KEVIN ELDERS Produced by RON SAMUELS Directed by JOHN GLEN
CAROLCO R RESTRICTED DOLBY STEREO A SEVEN ARTS RELEASE THROUGH NEW LINE CINEMA

'92年正月第2弾ロードショー 日比谷映画 ほか

目が楽だ!!目が疲れない!!

ファミコンショップで大人気❢ 高得点が出るぞ!!

記念価格 2,980円 14・15型用

TVフィルターFSⅡ

テレビゲームから目を守る



★平面・わん曲の画面にも取付けOK!

型　名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	2,980円	4,480円	5,480円	6,480円	6,980円	7,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

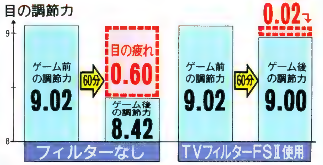
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミをカットする特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

中一のころから視力が低下してきて、最近目医者に通い始め、父からファミコンをやめるように言われましたが、どうしてもやめる事ができないので、雑誌にのっていた広告を見て、TVフィルターFSⅡを買いました。今までは、ファミコンをやると目がチカチカしたりしていたのが、FSⅡを付けてからは、画面が良く見え、目もつかれなくなりました。本当に助かりました。
千葉県東葛飾郡関宿町木間ヶ瀬
小沼　大輔さま
おたよりありがとう。

感想なんて「うそだろう。」と、思っていましたが、7日間無料なのでダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後、目がつかれて、目がショボショボして ピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がつかれない。目がショボショボしない。ビックリダ、感想なんて「うそだろう。」と思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。
兵庫県神戸市西区北山台
北村　浩二さま
おたよりありがとう。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

41円
〒577
大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト
JPT係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
- 型名(　　　型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

◆ 通信販売のみ ◆
★7日間無料使用OK!!
★効果なければ返品自由!!

特別注文品

16・17型用	⇨ 3,980円
22・23型用	⇨ 5,980円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◉電話注文 ☎06(303)4152 受付時間 AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト

ASCII

アスキームック



好評発売中!!

レミングス
公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集　定価650円(税込み)

『レミングス』の基本・応用テクニックをはじめとして、オリジナル全120面＋αのマップ掲載。さらに攻略法を詳しく解説。この本を読めば、完全クリアーだ。そして、1匹でも多くのレミングたちを救ってくれ!!

桃太郎伝説外伝
公式ガイドブック

1月16日発売!

作者/さくまあきら監修　定価650円(税込み)

作者のさくまあきらさんが監修した『桃太郎伝説外伝』唯一の公式ガイドブックなのだ。貧乏神、夜叉姫、桃太郎が主人公となる全3話を完全紹介！この本を手元に置いて、冒険の旅を心ゆくまで楽しんでほしい！

悪魔城ドラキュラのすべてがわかる本

ファミコン通信編集部責任編集
定価630円(税込み)

あの名作、悪魔城ドラキュラ』のスーパーファミコン版がついに登場！　すべてのマップやアイテムを掲載、難所の突破方法を詳しく解説しているのだ。しかも、敵モンスターの特徴や動きがひとめでわかるぞ！



ウィザードリィ外伝I 攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集
定価650円(税込み)

ゲームボーイ版ウィザードリィ
完全無敵の攻略本、ここに登場!

モンスターの全原画を豊富に使用した、ビジュアルも美しい本に仕上がっている。しかも、ウィザードリィ初心者のために、攻略法も親切丁寧な、安心の一冊！



聖竜伝説モンビット 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集
定価620円(税込み)

冒険はこの本から始まる

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。冒険のために必要な情報を満載した公式ガイドブックなのだ！



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 (03)3486-1977　**株式会社アスキー**



■邪悪な力が恐ろしい魔法をさく裂させるぞ

チップコラム

変わった動物の飼育方法



●カエル　肉食性で、普通は生きたものしか食べない。野生のカエルはおもに昆虫類を好むが、非常に貪欲なので動くものならなんでも食べようとする。エサを与えるとき、生きたエサならそのまま飼育水槽に入れてやればよい。しかし、生きたエサが入手できない場合は、肉類を小さく切ってピンセットにはさみ、目の前でゆらしてやれば食べるぞ。暖房してある部屋で、温度を20～25度に保っておくと越冬させることもできるのだ。

チップコラム

変わった動物の飼育方法

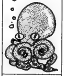
●ウナギ　数を多く飼うときや、大きく育てたいときは、長辺60センチぐらいの大型水槽を使う。小型水槽なら2週間に一度、大型水槽なら月に一度水を換えてやろう。水は2～3日汲み置いて、日光に当てたものを入れること。1日に与えるエサの量は、ウナギの体重の20分の1が自安。冬になるとエサを食べる量もだんだん減ってくるので、無理に与える必要はないぞ。ミミズや魚肉、アサリなどの貝類を与えてやるとよく食べる。





チップコラム

変わった動物の飼育方法

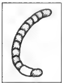


●タコ　ひとつの飼育水槽では、必ず1匹ずつ飼うこと。2匹以上をいっしょにすると、なわばり争いをしたり、とも食いをする場合があるからだ。また、水槽の中にはタコつぼの代わりになるような容器を入れてやろう。

小魚類やカニ、ハマグリなどをおもに食べる。生きたまま水槽に入れておけば、勝手に食べてくれるぞ。1日に、中型ハマグリ1個ぐらいの量が基準だ。エサが少ないと、だんだん体が小さくなっていくので注意。

チップコラム

変わった動物の飼育方法



●ミミズ　落ち葉の下や草の根もとなど、湿った所にいる。土ごといっしょにすくい取ろう。飼育容器に生息場所の土と落ち葉を入れ、逃げられないようにフタをする。湿気を保つため、霧吹きをかけることを忘れないように。昼間は土中にもぐり、土を食べる。腐った葉、野菜くず、金魚のエサなどを土の表面にまいておくと、夜中に土の中からはい出てきて食べるぞ。イトミミズの場合、泥の中で飼っていればエサをやる必要はない。





チップコラム

変わった動物の飼育方法



●ミノムシ　ミノムシはミノガと呼ばれるガの幼虫で、8月ごろ多く見られる。枝先にぶらさがっているミノムシを、枝ごと切ってつかまえよう。水を入れた小ビンに枝をさして飼育するのがよい。枝についている葉がエサとなるため、葉が枯れたり、葉を食べつくしてしまったら取り換える。つかまえたミノムシがオスだったら、羽化して成虫のミノガになる。メスの場合は、ミノのなかで一生を送るためミノムシの姿のままだ。

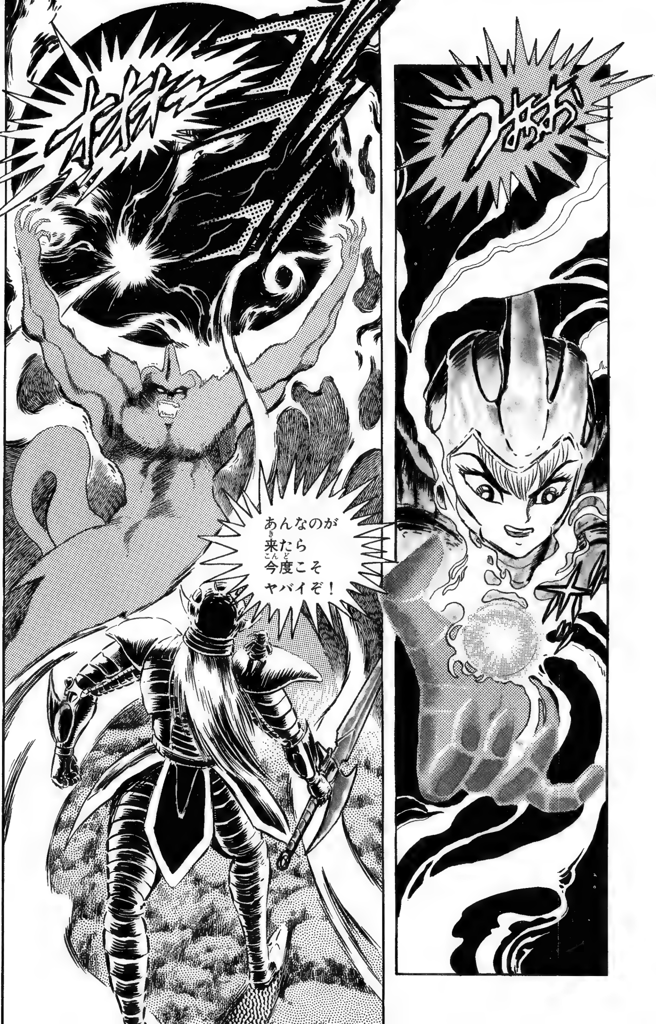
チップコラム

変わった動物の飼育方法



●モンシロチョウ　キャベツ畑でキャベツの葉の裏を探すと、卵を見つけることができる。シャーレに湿った紙を敷き、取ってきた卵を入れておこう。2～3日でふ化するぞ。幼虫は別の容器に移してキャベツを与え、サナギがつかまるための小枝を入れること。5回脱皮するとサナギになるのだ。サナギの間はなにも食べずに過ごし、約1週間で羽化する。成虫になったら、せまい容器で飼っているより、外へ放してやったほうがよい。





チップコラム
変わった動物の飼育方法



●ニワトリ　小鳥店などで、ニワトリ用の完全飼料が売られている。これさえ与えていれば、ほかにはなにもいらないぞ。エサは1日2～3回に分け、必ず水も与えてやろう。また、ニワトリはよく砂浴びをするので、砂場を作ってやるとよい。砂浴びには新陳代謝を盛んにする効果があるのだ。メスだけで飼うと無精卵、オスといっしょだと受精卵を生む。産卵後は抱卵をするから、卵を取り出すときにはセッコウ製の偽卵を入れておくこと。

チップコラム

変わった動物の飼育方法

●カタツムリ　エサはキャベツ、キュウリ、リンゴなどを毎日1回与える。カタツムリの殻の栄養になるため、貝殻や卵の殻もいっしょに与えてやろう。生まれたばかりの小さいカタツムリには、コマツナやレタスなど、できるだけ葉のやわらかい野菜を与えるのがよい。冬になったら、飼育容器に落ち葉をいっぱい入れて冬眠させるのだ。霧吹きも忘れないこと。〈参考資料・東陽出版株式会社『完全図解 生きものの飼い方全書』〉

■さあ、いよいよ反撃だ!! 永井豪先生に励ましのお便りを。あて先は⬇編集部アニマード係



次号(1月17日発売)につづく!



FORMULA 1 Inside Story

文：菊地　薫

●モデナ、ジョーダンへ

ジョーダンの'92年のドライバーは依然として謎が多い。S・モデナ、A・チェザリス、A・ザナルディの3人が契約を交わしたと見られているが、エディー・ジョーダンは「われわれのドライバーは間違いなくふたりともイタリア人」としかコメントしてない。このうちモデナは100パーセント確実だが、どうやら残る1シートはA・チェザリスがマールボロのスポンサーを受けていることから、ほかの大きなタバコメーカーがメジャースポンサーとしてつくかどうかにかかってるようだ。マネージメントの手腕を高く評価されているエディーだが、契約を一方的に破棄してヤマハエンジンに乗り換えたことにより、フォードから訴えられているという話もあり、あまりやり過ぎるとイメージを落とすということもあると思うのだが……。

なお、A・チェザリスはジョーダンがダメになった場合は、ミナルディに行くことになりそうだが、ミナルディのもうひとりはジャンニ・モルビデッリが確定している。

●片山右京、初のテスト

'92年12月第3週、去年のオフとしては4度目の合同テストが、南フランスはポールリカールで行なわれた。片山右京が初めてラルース・ランボルギーニに乗ってテストランを行なった。ベストラップは1分05秒6と2週間まえに同じシャーシで走ったガショーとほぼ同じ。ここでもっとも速かったのは、アクティブサスペンションのウィリアムズFW14を駆けったデイモン・ヒルの1分04秒8。この、アクティブサスペンションは、前週のバルセロナのテストでもパトレーゼやマンセルが走らせ、アレジのフェラーリ643やブランドルのベネトン191を上回るベストタイムをマークした。どうやら'92年シーズンはウィリアムズが技術的に大きくリードしての幕開けとなる公算も強くなってきた。

●ポスルズウェイト、フェラーリへ

夏まえにティレルからメルセデスに移ったエンジニア、ハーヴェイ・ポスルズウェイトがフェラーリに戻って来ることになりそう。これによってフェラーリにはジャンクロード・ミジョーとともにティレル019の生みの親がふたり揃うことになる。スティーブ・ニコルスはサーキット・エンジニアリングの担当になるのではと見られている。

また、噂にあがっていたジョン・バーナードの復帰は、フェラーリがGTOをマクラーレンに売ることになったことなどから、可能性はもうないと見られている。しかし、もうひとつもの凄い噂があって、セナがフェラーリに優勝できるマシンをバーナードに作らせるよう内々に頼み、それが完成したら移籍することになっていたという話があるが、これはどこまで本当かわからない。



⬆片山右京は'91年12月、F3000最終戦で2位に入りチャンピオンになる。

photo：Kazunori Okuyama



加藤博一の代打一発！

プロ野球選手のお正月って!?

明けましておめでとう。みんなお正月はどう過ごしていたかな？普通の人にとっては楽しい楽しい冬休み。だけどプロ野球選手は、お正月を気分の切り替えに使っているのだ。昨年1年間の総決算といえる契約更改を終了……。どうしたってだらけがちな気分を引き締め、来季へ目を向け出すには、お正月は絶好のチャンスになる。そんなにあせって身体を動かしたところで実質的な効果は期待できないが、あくまで精神的に、ね。

プロ野球選手がお正月を過ごす場所はどこか暖かい海外、国内の温泉、実家の3パターンだ。まぁ家族がいるかどうかとか年齢にもよるけど。だけど、どこにいてもたいてい除夜の鐘を合図に素振りしたり、ランニングに出かけたりする。海外でだってそれは同じ。また元旦午前3時33分ちょうどにランニングに出た先一昨年の落合選手みたいに、縁起を担ぐ選手も多い。そのまま初詣に出かけて、片っぱしからおみくじを引いたりとか。ここに書いたことは自分もひととおりやった。腕1本でビシバシ勝負しているようだが、プロ野球選手だって人の子、なのだ。

じっさいはお正月からそんなに集中してトレーニングすることはできない。旅行していたら家族のことも考えなければいけないし、実家に帰っていたら昔の友だちに飲み会だなんだかんだと引っ張り回される。そんななか野球選手はオモチひとつ食べるのにも体重を気にしつつ、ユニフォームに袖をとおす2月1日のキャンプインへ向けてじわじわと気持ちを高めていくのだ。どうもなんかあんまり楽しいお正月じゃなさそうだね。



⬆歌番組に運動会、トークショーにバラエティー。み～んな録画だ。年明けから遊んでばかりいちゃ出演できなくなる!?

■桜玉吉、週刊化初の危機!?



こんにちは
桜玉吉だよ
みんな今年の正月は楽しくすごしたかな?
身辺にモチをのどにつまらせて死んじゃった人とかいなかったかな?
多分おおかたの人はお年玉の使い道なんか楽しく考えてたりするんだろうね。
なーんて言ってるけど
実は これをかいてる本当の今日はまだ'91の12月中旬なのだ。
くっくっくっ
今午後3時
ここだけの話だぜ。
〆切 今日の6時
うひゃーひゃっひゃ
週刊ナチュラルハイ
ひやあせのかたち
待ってる。
でも
下描きすらできて
ない!
ブアーッハッハッハ
ゴロゴロ
なんてやってる間にもう4時
あと2時間
ネタは?
考えて
ない!



■なんとか助かった……のか!?

桜玉吉先生へおたよりを。あて先は⬇編集部しあわせのかたち係

禁断の秘技!!

KIN DAN HI GI

今週のアイボール(目玉)は、なんといっても、ハドソンから発売中の天の声バンクに仕込まれていた隠しコマンドだ!! 先週に続いて『ゼルダの伝説』の秘技(FAXアリガト)も紹介するぞ。

ファミ通 ㊙ 情報局

PC 天の声バンク ハドソン

ハドソンからのプレゼントだ!

コントローラーの
ランボタン、セレクトボタン
Ⅰボタン、Ⅱボタンと、
✚ボタンの左上を押しながら
PCエンジンの電源を入れる

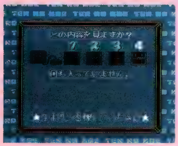
タイトルで



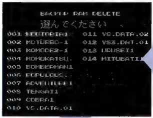
コントローラーの
左とⅠボタンを同時に4回、下とⅠボタンを同時に6回
右とⅠボタンを同時に2回、上とⅠボタンを同時に2回
の順に押したあと、
セレクトボタンを押しながら、
左4回、下6回、右2回、上2回、ランボタン
の順に押す

条件 バンク4が未使用であること

ちょっと残念なことに、この秘技には条件がある。その条件は、バンク4が未使用であること。なぜなら、コマンド入力で現われるデータは、バンク4に出現するからだ。すでにバンク4を使用している人は、天の声バンクを持ってる友だちにコピーしてもらうといいね。



全14タイトル



あれれ……



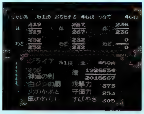
天の声バンクは、CD-ROM²システムや天の声などのバックアップユニットと併用することによって、従来の4倍のデータを保存することができる超便利アイテム。なんと、この天の声バンクに、ハドソンファンへの贈り物とでもいうべき恐ろしくグレートな秘技が発見されたのだ!

やりかたは、コントローラーのⅠボタン、Ⅱボタン、スタートボタン、セレクトボタンと、✚ボタンの左上を押しながら電源を入れる。天の声バンクのタイトル画面が出るまで、ボタンを押しっぱなしにしておくこと。タイトルが現われたら、2番目のコマンドを入力だ。ややこしいコマンドなので、ひとつずつ正確に入力していこう。コマンド入力後、バンク4にデータが入っていれば成功だ。

コマンド入力に成功したら、バンク4のデータをバックアップユニットにコピーして電源を切る。つぎに、システムカードなどでバックアップデータを見ると……、ハドソンの名作ゲームのタイトルがズラリと14も並んでいるのだ!! しかも、そのデータがすごい。エンディング手前の最終面や最強装備など、永久保存にふさわしいデータばかりなのだ。さながら、ハドソンゲーム名場面集! てな感じでけっこう楽しめるぞ。

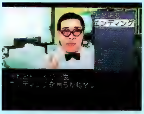
ハドソンファンへプレゼント!

天外魔境



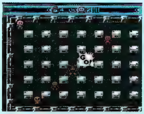
⬆『天外魔境Ⅱ』が発売される前に、前作をプレーしておくといいかもね。

みつばち学園



⬆いきなりエンディング。もう、オーディションはやってないけど。

ボンバーマン



⬆最終面からスタート! さあ、どうやってクリアーするかな。

桃太郎伝説Ⅱ



⬆パーティーの強さを見ると、そろそろ終わるかな? ってとこだね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

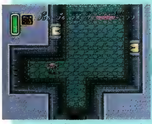
SF ゼルダの伝説 任天堂

体当たりで壁を粉砕

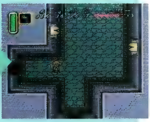
千葉県　鈴木 正　（会員番号903132）

プレー中、隠しアイテムを探すのは、『ゼルダの伝説』の楽しみのひとつ。爆弾で壁を壊すと、アイテムの隠された部屋が現われることがある。よ～く見ると、破壊できる壁にはヒビが入っていることがあるんだけど、爆弾を使わなくてもAボタンで体当たりするだけで、壁が壊れることがあるのだ。そう、不必要に爆弾を使うことはない、ってわけ。「ムム、あやしい……」と感じる場所があったら、爆弾を使う前に、まず、体当たりしてみよう。これで、爆弾をかなり節約することができるはずだ。

体当たりで　穴が開く！



⬆あやしい壁を発見。ただちにAダッシュで、体当たりせよ。



⬆ドカーン！　と、爆弾を使ったときと同じように穴が開くのだ。

体当たりが　きかないぞ



⬆またもや、あやしい壁を発見。ただちにAダッシュで、体当たりせよ。



⬆ドカーン！　と、ただ単に壁に激突しただけ。爆弾を使おう。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

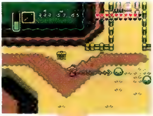
SF ゼルダの伝説 任天堂

ドクロ石を見破れる！

茨城県　黒沢善之　（会員番号903133）

見た目には、ふつうの石と変わらないドクロ石。主人公が近づくと、急に本性を現わして襲いかかってくる。ハートが少ないときは、けっこうイヤな敵だ。そんなドクロ石とふつうの石を簡単に見分ける方法が発見されたのだ。怪しい石があったら、フックショットで攻撃してみよう。もし、フックショットがスリ抜けたら、それは石のように見えるドクロ石。スリ抜けないで跳ね返ったら、それは正真正銘の単なる石だ。慎重派プレーヤーは、知っておいたほうがいい冒険の知恵みたいなもんだな。

フックショット



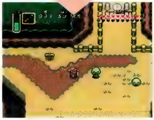
⬆フックショットなら、離れて攻撃することができるので、安全でもある。

スリ抜ける!?



⬆しゅるっとスリ抜ける。つまり、敵キャラクター、ドクロ石というわけ。

ドクロ石だ



⬆念のため、石に近づいてみる。ほら、ドクロ石が正体を現わしたでしょ。

ふつうの石はスリ抜けない



⬆フックショットで攻撃してもスリ抜けないのは、ふつうの石。つまり、固定された背景の絵だ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2100ガバス

SF ゼルダの伝説 任天堂

BGMが消える!!

大阪府　後藤勝美　（会員番号903134）

B.G.Mがない!

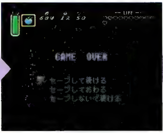
闇の世界で、どこでもいいから家の中（ただし、フィールドのBGMが小さく聞こえるところ）で、爆弾を使って自殺する。そして、ゲームを再スタートすると、なんとBGMが消えてしまうのだ！　ところが、効果音だけは聞こえる。つまり、〝ピシッ〟とか〝ピロリ～ン〟なんて音だけが聞こえて、ヘンな感じなのだ。

闇の世界で爆弾自殺



⬆闇の世界の家の中。このまま、爆弾を使って主人公を自殺させるのだ。

ゲームを再開すると



⬆はい、死にました。本じゃわからないけど、このあとBGMが消えるよ。



⬆オー！　BGMがありませーん。画面をスクロールさせると、直りまーす。

ファミ通㊙情報局

PC コリューン　ナグザット

サウンドテストを利用したコマンド集だ

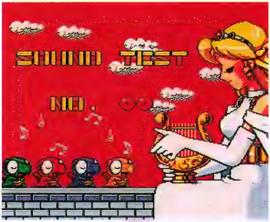
かわいいドラゴンが大活躍するシューティングゲームといえば『コリューン』。さて、このゲームには下の8枚の写真を見てもわかるように、いろんなタイプのモードが隠されていたのだ。

やりかたはとっても簡単。まずは、タイトル画面でセレクトボタンを押してサウンドテストの画面にする。

つぎに、サウンドを選んでⅡボタンで聞く。これをそれぞれ下の順番で繰り返すと、いろんなことが起こるぞ。ちなみに、ほかのゲームによくあるパスワード入力とは、ちょっと違っていて、各サウンドをⅡボタンで、いちいち鳴らさなければならないので、そこのところを忘れないように。

隠されたモードには、ドラゴンの残数がいっきに20匹になったり、いきなり球をひとつ取るだけで、武器が最強段階のレベル3にパワーアップする、といった便利なものがいくつかある。フルーツがいっさい出現しない上級者向けのNOフルーツモードなんてのもあるぞ。白黒画面モードのように、なんの役にも立たないものも、いくつか含まれているので、全部のモードを試すのはよっぽどのヒマな人だろう。この秘技を仕込んだメーカーの開発者もかなりヒマな人なのかな？

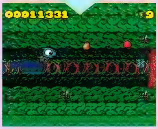
サウンドテストで



各曲を順番に鳴らせ

残数が20匹に

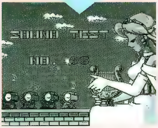
3・7・3・5・1・8・8・1・1・4



⬆残数が20匹になった。これならエンディングまで楽に進むぞ。

白黒モード

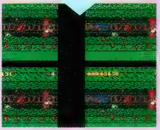
1・4・5・6・5・6・5・6・5・6・5・6



⬆画面が街頭テレビのようになってしまう。目にやさしいのでよい。

4分割モード

6・4・8・6・4・8・6・4・8



⬆画面が4分割されてしまう。キャラクターが見にくいぞ。

スタッフスクロール

2・4・5・2・9・4



⬆この秘技を隠した人もこのなかにいるのだ。感謝しよう。

NOフルーツモード

0・3・5・10・0・3・5・10



⬆フルーツがまったく出なくなってしまう。ちょっときつい。

白黒4分割モード

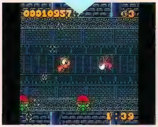
1・1・7・6・8・0・0・0



⬆白黒でなおかつ4分割という複合攻撃だ。なんの意味もないぞ。

たて画面モード

4・6・4・9・7・9・3・10



⬆アーケードモードとも言われている。でもこのゲームは横スクロール……。

いきなり3段階UP

8・4・1・3・7・5・6・4



⬆いきなり武器が最高レベルに達する。かなり楽に進めるぞ。

ファミ通㊙情報局

GB ポパイ2　シグマ

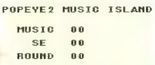
サウンドテスト&ラウンドセレクト

タイトル画面で



コマンド入力

✚ボタンを左、上、右
上、左、左、上、右
左、上、の順に押す

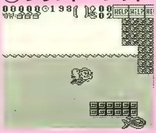


セレクト画面だ

セレクトのしかた

① セレクトボタン(ラウンド)
② ✚ボタン上、下(BGM)
③ ✚ボタン左、右(効果音)

①ラウンドセレクト



水夫のポパイが愛するオリーブのために、大冒険をくりひろげるこのゲームに、いろんなことができるセレクトモードが隠されていたのだ。

やり方はとっても簡単。ポパイと宿敵のブルートが向かい合っているタイトル画面で、上のコマンドを入力するだけ。

そうすると、セレクト画面になり、BGM、効果音、ラウンドといったものを、自由自在にセレクトすることができるぞ。セレクト画面における選曲や、ラウンドのセレクト方法などは右上の表にまとめておいたので、参考にしてほしい。

各種セレクトのなかで、もっとも役に立つのがラウンドセレクト。はっきりいって、ホウレン草の270倍ぐらい使えるぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

PC ドラゴンスレイヤー 英雄伝説　ハドソン

モンスター図鑑&サウンドテスト

香川県　山路正見（会員番号903135）

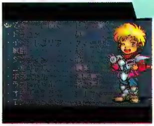
この画面で



コマンド入力

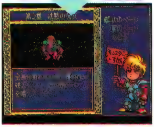
コントローラーの
Ⅰボタン Ⅱボタン
✚ボタンの上を
同時に押しながら
ランボタンを押し
セレクトボタンを押す

サウンドテスト



⬆サウンドテストだ。ドラマチックなBGMをのんびりと楽しもう。

モンスター図鑑



⬆ゲーム前に見てしまうと、もったいない。クリアー後がよい。

以前このページで古いシステムカードを使って、モンスター図鑑を見る秘技を紹介したよね。なんと、この秘技をPCエンジンDUOやスーパーシステムカードで再現することができたのだ。方法は上のコマンドを入力するだけ。ぜひやってみてくれ。

ただ、ゲームの楽しさを失わない程度にしてね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1500ガバス

FC マリオオープンゴルフ　任天堂

スタッフ紹介だ

岐阜県　石黒公識（会員番号903136）

ギャラリーもプレーヤーも、プロゴルファーもヒゲもみんないっしょにワイワイと楽しめるこのゲーム。こんなにすごいゴルフゲームを作ったのは任天堂のだれなんだろう？

そんな疑問がいつも頭に浮かんでしまい、夜もぐっすりと眠れない。そんなこだわりやさんは、すかさず右のコマンドをタイトル画面で入力しよう。

するとこのゲームを作った人人の名前を知ることができる。いわゆるスタッフ紹介というやつだ。これで、安心して眠れるかもしれない？

タイトル画面で



コマンド入力

コントローラーⅠの
セレクトボタン、Bボタン
✚ボタンの右を同時に押す

スタッフを……

見てしまえ！





ファミ通㊙情報局

MD ビーストウォリアーズ RIOT・日本テレネット

BGM&効果音セレクト

タイトル画面で



格闘ファンや野獣ファンにはたまらないこのゲームに、BGMや効果音を自由に聞くコマンドがあったのだ。下のふたつのコマンドを、それぞれ入力するだけで、野獣チックなBGMや格闘時の打撃音などが聞きたいだけ聞けるぞ。

コマンド入力

Aボタン、Bボタン Cボタンを押しながらスタートボタンを押す

Aボタン、Cボタンを押しながらスタートボタンを押す

BGMが……



効果音が……



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

SF 超魔界村 カプコン

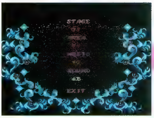
サウンドセレクトで変な音?

岐阜県 川出正和 (会員番号903137)

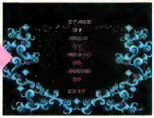
まず、コントローラーIIのL、Rボタンとスタートボタン、セレクトボタンを同時に押しながらコントローラーIのスタートボタンを押し、サウンドテストの画面にする。そこでサウンドの6B～80、D5～EAのうちのどれかを選ぶ。

つぎに、これを聞きながら、4BかB5を選んで、スタートボタンを押すと、ヘンな曲になってしまうぞ。

スタートボタンを押せ

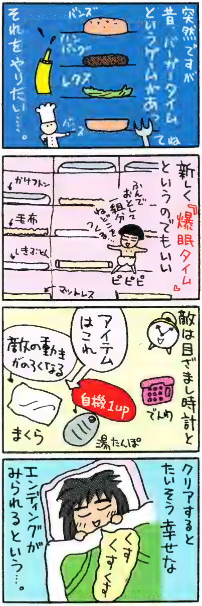


なんかヘンだ



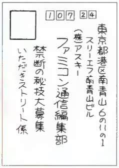
16ビットの女

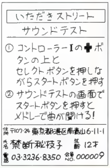
まついなつき



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道だ。キミの発見した秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(金ガバス)がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントだっ!





TBS/パック・イン・ビデオ



織田信長

ゲームからその実像に迫る

いろんなメディアから織田信長を知ろう

戦国時代にさまざまな革命を巻き起こし、駆け抜けていった織田信長。しばしば、風雲児などと形容されるが、実際にはどんな人物であったのだろうか。著名な作家や歴史評論家の多くが織田信長について記るしたが、それぞれがそれぞれの解釈のもとに、その実像を捕らえようとしているため、あらゆる織田信長像が生み出された。魅力ある人物であるが故の結果であろう。そんな織田信長を、ドラマやゲームといった身近なメディアから知り、自分なりの織田信長像を発見してみよう。



⬆ドラマ化決定に伴ない、書店の歴史コーナーには織田信長関係の本が目立つ。消費者の注目度は高いようだ。

登場人物相関図

NHK大河ドラマ『キング・オブ・ジパング』



悪玉か？善玉か？

野心旺盛で、出世のためなら恩人をも策謀の的にする人物。ドラマなどではどちらかというと、善人として演出されている場合が多い。

斎藤道三　芦田伸介



美濃の姫だから濃姫

織田家の次代を憂いた平手政秀によって画策された婚姻で織田信長と結ばれた。“本能寺の変”で織田信長とともに果てたとする講談が多いが、史実では子供に恵まれぬまま、嫁いでから数年で死去しているようだ。勝気な性格を連想させる濃姫を、菊地桃子がどう演じるかが見もの。

濃姫　菊地桃子

厳格で品格ある父

織田信長の父。織田信秀の家系は織田宗家ではなかったが、そのたぐいまれな政治力によって、宗家を凌駕する勢力を誇っていた。嫡男の織田信長の教育には熱心だったようで、平手政秀と林通勝らを傅役に那古野城主として育てた。茶の湯を愛する文化人でもある。

織田信秀　林隆三

母の愛、子知らず

織田信長の母。幼い時分から離れて暮らしていたうつけ者の織田信長を嫌い、身近で育てた品行方正な弟の織田信行を愛したといわれる。母の思い通じず、家督争いに明け暮れるふたりの息子に苦悩する母を、脚本家の田向正健はどう脚色するのだろうか。

るい　高橋恵子

本気か？　それともウケ狙いか？





楽市楽座など既成の概念に捕らわれない政策を用い、木下藤吉郎天下布武の布石を敷いた。この第六天魔王織田信長を演じるのが、テレビドラマでおなじみの緒方直人。現在までに織田信長を演じた役者というと、渡辺謙をはじめ豪快で精悍なイメージが強いのだが、これを緒形直人が演じるとは……。多少の不安はあるでしょうが、いままでにはなかった、新しい織田信長像というのに期待しましょう。

織田信長　緒形直人

キャスティングが……、ヘンです

NHK大河ドラマ『キング・オブ・ジパング』をもう見たかな。見なかった人や、あまり興味がない人でも、配役についてはご存じなのではないだろうか。これが常識を打ち破るかのような配役なのだ。そもそも、戦国時代の人物には、それぞれに固有の強烈なイメージなり特徴があるのだが、これがまったくと言っていいほど無視されている。ただ、'88年のNHK大河ドラマ『武田信玄』でも異色キャストを登用しているが、とくに不評だったということはないので、今回も大丈夫か？『信長の野望』の顔グラフィックも載せたので見比べて欲しい。

一五七六　木津川で毛利水軍に敗北
一五七七　羽柴秀吉が毛利討伐へ出発する
一五七八　九鬼水軍が毛利水軍破る
一五七九　安土城完成
一五八〇　石山本願寺と和睦
佐久間信盛、林通勝らを追放する
柴田勝家が加賀一向一揆を平定する
滝川一益によって武田家滅亡する
一五八二　本能寺の変




かっこいい狸 ここに参上

江戸幕府の初代将軍。三河の豪族の子として生まれる。人質として今川家で少年期を過ごしたが、桶狭間で今川義元が織田信長に敗北すると、名を徳川家康と改め、三河で独立する。抜け目のない狸などと言われる人物を、二枚目タレントの郷ひろみがどう演じるのか楽しみだ。

松平元康　郷ひろみ

愛人ですもの 美しくなくっちゃ

別名吉乃(吉野とも)。織田信長の側室。はっきりした記録は残っていないが、織田信長と木下藤吉郎が初めて出会った場所が、この吉乃が住む生駒屋敷だとするものもある。ドラマではどうなるのか期待したい。

生駒　高木美保



なんと、こりゃ、まいった。

本能寺で主君織田信長を討つも、天下を握るには至らなかった。織田信長が主人公ということは、本能寺の変が最終回になるのだろうか。それにしても、この配役……。

明智光秀　マイケル富岡



すべては権六にお任せあれ

反信長派から織田家筆頭家老へ。木下藤吉郎とは相性が悪くたびたびもめる。織田信長が主人公ということは、あの北庄城炎上の悲劇はないのだろうか。

柴田権六　滝田栄



裏切り者？ 誤解でござる

北近江の武将。お市との婚姻の際の約束を織田信長が破ったため、朝倉軍に加勢して織田軍を挟襲した。

浅井長政　辰巳琢郎



鷲尾いさ子の娘に負けるな

木下藤吉郎の妻となる。物語に登場するのは前半ではないかと思われるが、どんな北政所になるか楽しみだ。

ねね　中山美穂



戦国随一の美女

織田信長の妹。浅井長政の死後、柴田勝家に嫁ぐ。ただ、この女性は謎めいたところが多い。また、織田信長の妹ではなく従妹で、それを妹と称して浅井長政に嫁がせたともいわれている。鷲尾いさ子には期待、大。

お市　鷲尾いさ子




猿面冠者秀吉、あれ？

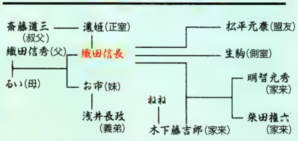
織田信長に謀反した明智光秀を討ち、つづき柴田勝家をも破って、1590年に小田原の北条氏を降して天下人となる。一般的に、木下藤吉郎を思い浮かべると猿になるだろう。ところが、配役の仲村トオルは身長が高く、顔も猿面ではない。どうしてこのような配役になったのだろうか、非常に興味深いところだ。

木下藤吉郎　仲村トオル

写真協力　共同通信

夫婦　親子　その他

とっても親切相関簡略図



信長年表

一五三四	織田信秀の嫡男として誕生、幼名吉法師
一五四六	元服して、三郎信長と名乗る
一五四八	濃姫と結婚
一五六〇	桶狭間の合戦で今川義元を討ちとる
一五六二	松平元康と清洲で同盟を結ぶ
一五六七	稲葉山を岐阜と改名
一五六八	足利義昭を奉じて上洛
一五六九	フロイスにキリスト教の布教許す
一五七〇	姉川の戦い
一五七一	比叡山焼き討ち
一五七二	三方ヶ原の戦いで武田軍に大敗する
一五七三	室町幕府滅亡　一乗谷城の決戦　小谷城の決戦
一五七四	長島一向一揆を平定
一五七五	長篠の戦いで武田勝頼を破る

歴史座談会

このコーナーではふたりの出演者に織田信長についての対談をしてもらった。さて、どんな話を聞くことができるか。

対談に参加してくれるふたりを紹介しよう

この対談では、教科書には出てこない部分をクローズアップ。歴史に興味を持つには、こういったあまり知られていない部分を知ることが一番。

田原誠山



⬅洞窟教教祖として『ダンマス』をこよなく愛する人物。歴史にもかなり強い。

米田崇



⬅歴史シミュレーションのなかでも、『信長』と、『三國志』を好んでプレーする。

田原誠山(以下田)　ではまず、織田信長の生誕から話そう。

米田崇(以下米)　吉法師と呼ばれていたころですね。

田　ああ、そうだね。織田信長は那古野城(いまの名古屋城)に生まれたとされるが、異説も多く、はっきりしたことはわからない。誕生日についても、詳細はわからない。なにしろ、戦国時代の風潮では、誕生日よりも元服や初陣の日のほうが重要とされていたから。

米　言われてみれば、当たり前のことですね。しかし、信長を主人公にしたゲームはいくつもありますが、元服や初陣のころを取りあげているゲームはありませんね。

田　おもしろくないだろうよ。

米　魅力的な人物はたくさんいるんですけどね。信長の乳母、養徳院の息子にあたる池田恒興とか。

田　そういえば、今年のNHK大河ドラマでは、その池田恒興役を的場浩司が演じるんだってね。

米　いままでクローズアップされなかった池田恒興が、どういう役割で物語に絡んでくるかが楽しみですね。

田　織田信長と兄弟のように扱われるんじゃないかな。

米　その線は強いですね、的場浩司だし。あ、兄弟といえば、織田信長は長男ではなかったようですね。だから、元服のときにつけられた名前が、三郎信長なんです。よく家督が継げたなあ。

田　名前についてはそのとおり。ただ、織田信長は三男ではあったが嫡男だったんだ。つまり、兄の織田信広たちは側室の子で、織田信長は正室土田御前の子であったというわけ。

米　なるほど、それで家督を弟の織田信行と争ったわけだ。

田　そう、織田信行も正室土田御前の子だし、なにより織田信長と違って品行方正だったから、お家のことを考えれば、こちらを擁立しようとする気持ちはわかる。

米　そうですね。その当時では、のちの織田信長の姿を想像することは困難だったでしょうし。なんといっても、傅役の平手政秀が織田信長を憂いて切腹しているくらいですもんね。

田　平手政秀の死については謎めいた部分が多々あるが、そのような状況にあった織田信長がよく家督を継げたと感心するよ。

米　織田信行は織田宗家とも手を結んでいたようですが、織田信長が柴田勝家を抱き込んでからは展開が速かったですね。あっ、という間に尾張全域を制圧して。シミュレーションゲームとして有名な『信長の野望』は、ここらへんの年代からはじまるはずですよ。

田　『信長の野望』最新作にはイベントが豊富にあるみたいだな。とくに、織田信長でプレーするとイベントがバンバン出てくるらしいから。まあ、なかには歴史通でなければわからないものもあるらしいが、桶狭間の合戦ならだれでも知っているだろう。

米　ええ、史実では梁田政綱の情報、今川義元が田楽桶狭間にて駐屯中、を聞くや否や、たった5騎しか従えずに出陣して、家臣が慌ててそのあとを追ったとか。いかにも織田信長らしいですね。

田　今川義元の首を取った毛利新助ではなく、諜報活動をした梁田政綱を第一の功労者にしたというのもおもしろいね。

米　織田信長は桶狭間の合戦後の外交手腕もなかなか見事。

田　武田信玄に対しての、あの気の使いようは驚嘆に値するね。

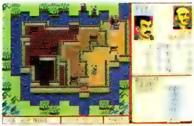
米　それと浅井長政とお市の方との結婚ですね。

田　それについて書かれた本はいくつもあるが、どれも年月に食い違いが見えるからな。どれを参考にすればいいのか……。

米　普通は美濃の斎藤家との抗争に終止符を打ったあとと考えていいんじゃないですか。

田　ところが、美濃を平定したあと、つまりは永禄10年よりもあとのことだとすると、お市の方は浅井長政に子連れで嫁いだことになるんだ。

米　お市の方が身ごもったまま嫁



歴史シミュレーションゲームの代名詞的存在がこの『信長の野望』シリーズだ。このソフトを発売している光栄は『信長の野望』のほかにも、『三國志』や『水滸伝』など中国を舞台にした作品も発売している。

いだなんて、イメージと違うな。ただ、徳川、武田、浅井との縁組を、わずか５、６年で結べたのはラッキーでしたね。

田　そうだな。ただ、それを実現させる外交手腕を、織田信長が持っていたことも確かだよ。ラッキーといえば、美濃を平定すると足利義昭が庇護を求めてきたね。

米　ええ、足利義昭を奉じて上洛すれば、大義名文もたつことにもなりますね。

田　ただ、摂津には三好義継や松永久秀が擁立する十四代将軍足利義栄がいるので、室町幕府再興という大義名文は成り立たないと思うな。

米　理屈はそうですが、織田信長は上洛のための旗印が欲しかっただけにすぎませんから、べつに足利義昭が将軍になろうがなるまいが、関係なかったと思いますよ。

田　確かに。織田信長は上洛して中央政権の実権を掌握したいためだけに、足利義昭を奉じたにすぎなかったからね。

米　足利義昭来訪は、まさに、渡りに舟ってやつだったんですね。

田　足利義昭は庇護を織田信長に求めるまえに、近江の六角義賢や越前の朝倉義景などに求めていたんだ。ところが、この大名たちの腰があまりにも重いので、しびれを切らし諸国の大名たちに檄を飛ばしたというわけだ。

米　そこに織田信長が現われたんですね。そういえば『天下統一II』というゲームでも、将軍一行が大名を訪れるというイベントがありましたよ。

田　え、本当？　それを持っているけれど、わたしの大名のところには一度も来てくれなかった。

米　将軍一行が訪れるには条件があるんです。1560年以降で、足利家が滅亡していて、石高がそのときの各大名のなかで一番高くなければならないんです。

田　かなりシビアだね。

米　ですが、将軍一行のなかには細川藤孝と明智光秀の優れ者コンビがいますから、ボクなんて名前聞いただけで喜こんじゃう。

田　ほう、明智光秀もいっしょなのか。

米　明智光秀というと、どうしても本能寺の変を思い浮かべてしまいますね。

田　そうだね。明智光秀の謀反については、織田信長への怨恨説と天下統一への野望説がある。が、どれも決定的な理由に結びつくものではないからな。

米　丹波八上城で明智光秀の母親を見殺しにしたことと、徳川家康接待のおりの明智光秀の失態を森蘭丸に折檻させたことが、原因だと思いますが。

田　一般的には、そうではないかといわれているが、真相はわかってない。理由としてはほかに、中国地方遠征の際に丹波一国を召しあげられたこと。30年も織田信長に仕えた佐久間信盛をはじめとする老臣たちが追放されたこと。せっかく引き抜いた斎藤利三を、もとの稲葉一鉄に返すよう織田信長に言われたのを聞き入れなかったために暴行を受けたこと、なんかがあるよ。

米　たくさんありますね。

田　もちろん全部をうのみに信じるわけにはいかないよ。が、フロイスの著書『日本史』にも、明智光秀が織田信長に対して憎悪の念を抱いていたというくだりがあるから、明智光秀と織田信長の間に溝が生じていたことは確かなようだな。

米　でも、もし信長がそのまま生きていたら、歴史は大幅に変わっていたでしょうね。

田　歴史にＩＦってのはありえないけどね。メガＣＤの『天下布武』では、そのＩＦの世界を体験できるシナリオの用意がされているから、興味があるんならやってみるのもいいんじゃないかな。

戦国合戦絵巻

戦国時代には幾多の合戦が繰り広げられ、血ぬられた陰惨な地獄絵が荒野に描かれたのだろう。1550年から1600年までの50年たらずの間に、川中島、桶狭間、姉川、三方ヶ原、関ヶ原など、かずかずの合戦が起きたわけだが、そのなかのひとつ、長篠の戦いを紹介しよう。

天正３年(1575年)５月。織田信長と徳川家康の連合軍３万８千が、武田勝頼率いる１万５千の軍勢と三河長篠で激突し、これを破ったのが長篠の戦いだ。連合軍の作戦は、馬防柵を張りめぐらしたなかに武田騎馬隊を誘い込み、鉄砲の一斉射撃によって壊滅させるというものだ。鉄砲隊の指揮には、前田利家や佐々成政といった母衣衆と呼ばれる織田信長傘下の作戦将校たちがあてられた。鉄砲隊を３列編成にして、弾丸装填の時間を有効に使うという織田信長の奇抜な鉄砲戦術が成功した。織田信長はこの戦いのために、細川藤孝や筒井順慶など在京の武将にも鉄砲と使い手を参集させた。



ビデオから歴史を知る

'89年元旦に、TBS系で放映されたドラマ『織田信長』が、ビデオになって発売されているぞ。主人公の織田信長を演じるのは、白血病になるまえの渡辺謙。父信秀没から安土城築城まで、織田信長の青年期が描かれている。上下２巻。



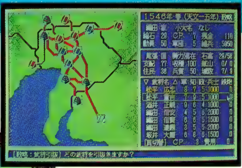
シミュレーションゲーム天国

戦国時代を題材にしたシミュレーションゲームの紹介だ。パソコン、テレビゲーム全部まとめて面倒みちゃうぞ。

天下統一II　パソコンゲームPC98対応

群雄割拠する日本を平定し天下を統一することが目標だ。武将には顔のグラフィックがなく、あるのは名前と各種パラメーターの能力値だけ。この能力値は年齢とともに変化し、若いころは上昇するが、年老いてしまうと低下してしまう。能力値の低くなった武将は隠居させることができるぞ。コマンドには、楽市楽座や兵農分離といったものまであるのだ。

➡好評だった前作に続けとばかりに発売された。合戦を中心にした作品だけあって、合戦シーンなどには新しい趣向がいっぱいだ。今度も移植されるのか？



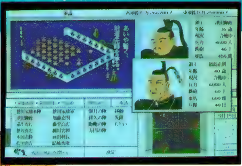


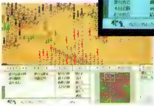
発売中
システムソフト
9800円

関ヶ原　パソコンゲームPC98対応

あらゆる権謀術数を駆使して関ヶ原の合戦に勝利するのだ。このゲームは、調略が中心になる1部と、合戦が中心になる2部で構成されている。1部では、友好的な使者を送ったり脅迫したりと、あの手この手を使って諸国の大名を自分の陣営に引き込もう。2部では、関ヶ原の合戦がメインだ。各大名の信頼度に応じて布陣を敷いたら、陣型に注意をはらって進撃。

➡次々とヒットを飛ばし続けるアートディンクが製作しただけあって、ファンの期待は大きいようだ。またパソコン業界に旋風を巻き起こすのかな。





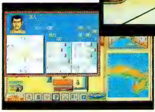
発売中
アートディンク
12800円

太閤立志伝　パソコンゲームPC98対応

木下藤吉郎(のちの豊臣秀吉)を主人公にし、その生涯を描いた作品。ゲームスタート時の木下藤吉郎は足軽頭という下っ端だ。その藤吉郎をいかにして出世させるかが、プレーヤーしだいというわけだ。出世するには軍馬や鉄砲などの調達、他国の情報収集、新田開発といった任務をうまく遂行することだ。家老、城代ときたら、目指すは関白正一位しかない。

➡光栄がシミュレーションゲームとはまったく異なるゲームを作ったのだ。しかも、主人公は織田信長ではなく木下藤吉郎だ。大阪に城でも建てましょうか。





3月発売予定
光栄
価格未定



パソコンゲームPC98対応　GE・TEN

発売中
GE・TENチーム
12800円
織田信長が主人公。信長が実際に歩んだ道になぞって進めると、姉川の合戦や長篠の戦いなど、史実どおりの展開が楽しめるゲームだ。



話題 シミュレーションゲーム情報

最近発売された６本のテレビゲーム用歴史シミュレーションゲームを、バッチリ紹介しちゃうぞ。

天下布武

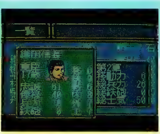


メガドライブ

戦国時代をリアルに再現したゲームだ。メガCDだけに大容量をふんだんに使った迫力あるグラフィックは美しい。登場する武将が1200人もいて、それぞれに裏パラメーターがついている。シナリオは４種類。群雄割拠の時代から、関ヶ原までプレーできるのは魅力。

発売中
ゲームアーツ
7800円

斬Ⅱスピリッツ



スーパーファミコン

パソコン版からの移植。プレーヤーは大名だけでなく、家臣や浪人などでも遊ぶことができる。浪人で始めると、諸国を流浪することができるなど、自由度の高さも特徴のひとつ。戦闘シーンでは、高さの概念を盛り込んだ立体ヘクスを使用している。

3〜4月発売予定
ウルフチーム
未定

スーパー信長の野望



スーパーファミコン

『信長の野望』最新作。パソコン版からの移植作品で、文化や技術という概念が新たに加わり、茶器が登場した。茶会を開くと武将に教養がつき、堺の商人との交易がスムースになる。合戦に海戦が加わったことにより鉄甲船が製造できるようになった。

発売中
光栄
11800円

戦国関東三国志

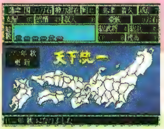


PCエンジン

関東において三つ巴の戦いを繰り広げた、上杉謙信、北条氏康、武田信玄の３人を描いたゲーム。３人のなかから好きな武将を選んでスタート。ゲームは第１部と第２部にわけられ、関東を制圧すると第２部の関ヶ原の合戦、織田信長との戦いに突入する。

発売中
インテック
7800円

乱世の覇者



メガドライブ

パソコンゲームのヒット作品、『天下統一』の移植作品。戦闘重視のシステムを採用しているため、ゲーム展開は従来のものより格段に早いとの声も。敵武将との攻防戦が、国境ではなく城と城を結ぶラインになっているところも大きな特徴だ。

発売中
アスミック
9800円

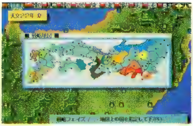
関ヶ原



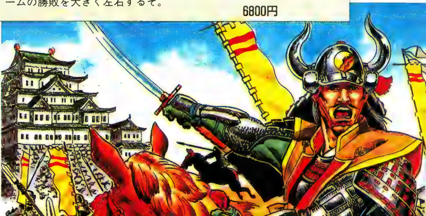
PCエンジン

石田三成と徳川家康が争った関ヶ原の合戦を題材に製作されたゲーム。内政に関するコマンドがない完全なウォーシミュレーションゲームだ。西と東にある城から、関ヶ原に向けて部隊を進撃させて決戦だ。引き抜きなどの工作が、ゲームの勝敗を大きく左右するぞ。

発売中
トンキンハウス
6800円



パソコンゲーム PC98対応
斬Ⅱ
発売中
ウルフチーム
9800円
登場武将は1000余名。そのすべての武将でプレーできるので、家老や浪人といった身分でも遊べちゃうのだ。改名することもできるぞ。



Pick Up
Shopping Information

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ファミスタ'92	5000円	3398円
	ベスト競馬・ダービースタリオン	6800円	4621円
	SDガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー	8500円	5776円
	信長の野望・武将風雲録	11800円	8019円
	爆笑! 人生劇場3	6400円	4349円
	バトルトード	6500円	4417円
	モンスターメーカー～7つの秘宝	6800円	4621円
	バトルストーム	5800円	3941円
	チキチキマシン猛レース	6800円	4621円
	東京パチスロアドベンチャー	6800円	4621円
	バナナン王子の大冒険	5900円	4009円
	タイニートゥーンアドベンチャーズ	4900円	3330円
	ダイナマイトバットマン	6500円	4417円
	アスミッくんランド	6300円	4271円
	鳥人戦隊ジェットマン	6000円	4077円
スーパーファミコン	スーパーファイヤープロレスリング	8500円	6601円
	スーパー信長の野望・武将風雲録	11800円	8019円
	ダンジョンマスター	9800円	7611円
	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	9500円	7378円
	ディメンション・フォース	8500円	6601円
	レミングス	8500円	6601円
	スーパーフォーメーションサッカー	7700円	5980円
	スーパーワギャンランド	8300円	6407円
	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	8800円	5980円
	ラグーン	8500円[込]	6600円[込]
	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	8000円[込]	6990円[込]
	ファイナルファンタジーⅣ	8800円	6776円
	超魔界村	8500円	5776円
	悪魔城ドラキュラ	8800円[込]	6830円[込]
	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円[込]	5950円[込]
PCエンジン	太平記	6800円	4621円
	ゲンジ通信 あげだま	5800円	3941円
	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	6800円	4621円
	なりトレ～ザ・スゴロク'92～	5800円	3941円
	R・TYPE Complete CD	7500円	5097円
	熱血高校ドッジボール部 CDサッカー編	7200円	4893円
	沙羅曼蛇	6000円	4077円
	スーパーシュバルツシルト	7800円	5300円
	らんま1/2-とらわれの花嫁-	6800円	4621円
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6800円	4621円

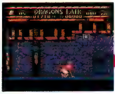
	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	F1サーカスMD	7500円	5097円
	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	4800円	3262円
	信長の野望・武将風雲録	11800円	8019円
	三國志Ⅱ	14800円	10058円
	夢幻戦士ヴァリス	8400円	5708円
	ノスタルジア1907	7200円	5592円
	惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド	6800円	5281円
	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	7800円	5300円
ゲームボーイ	モノポリー	3980円[込]	2700円[込]
	アメリカ横断ウルトラクイズ2	3980円[込]	2700円[込]
	ロックマンワールド2	3500円[込]	2370円[込]
	太陽の勇者ファイバードGB	3800円[込]	2580円[込]
	がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸	3800円[込]	2580円[込]
	桃太郎伝説外伝	4500円[込]	3150円[込]
	時空の覇者Sa・Ga3[完結編]	4900円[込]	3800円[込]
	ヨッシーのたまご	2600円[込]	1980円[込]
ゲームギア	GGアレスタ	4800円	3262円[込]
	ドナルドダックのラッキーダイム	3800円	2582円
	アーリエル	4500円	3058円
	忍者外伝	3500円	2378円
	アックスバトラー	3800円	2582円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	21000円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8400円[込]
ファミコン本体	14800円	9029円
ツインファミコン本体	32000円	21359円
メガドライブ本体	21000円	10388円
メガCD	49800円	43495円
ゲームギア本体	19800円	12621円
PCエンジン DUO	59800円	40776円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	14368円
PCエンジン スーパーCD-ROM本体	47800円	34757円
PCエンジンCD-ROMシステム	57300円	22135円
PCエンジンSG本体	39800円	10679円
PCエンジンGT本体	44800円	28932円
PCエンジンLT本体	99800円	67766円
ゲームセレクタ	9500円	7378円
アスキーパッド	2980円	2310円
ハイパーボーイ	5800円	4504円
スーパーシステムカード	9800円	7611円

今週の調査協力店 ヨドバシカメラ

今週のお買い得情報

今週おすすめするソフトはファミコンの「ドラゴンズ・レアー」です。投げナイフを武器に難関を突破していくこのソフトが、当店ではただいま1922円とお買いもとめやすくなっています。





ヨドバシカメラ西口本店　青井さん

ドラゴンス・レア
ファミコン
<EPIC・ソニー>　1922円

そのほかの超お買い得ソフト

- ○タイタン　(ファミコン)……951円
- ○究極ハリキリスタジアム平成元年度版　(ファミコン)……1922円
- ○レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ　(PCエンジン)……1922円
- ○アドベンチャーアイランド　(PCエンジン)……1922円
- ○マーベルランド　(メガドライブ)……1922円
- ○アンビション・オブ・シーザー　(メガドライブ)……1922円
- ○スペースハリアーⅡ　(メガドライブ)……1922円
- ○ファミコン名人戦　(ファミコン)……2893円
- ○グレートディール　(ファミコン)……2893円
- ○レインボーアイランド　(ファミコン)……2893円
- ○マックス・ウォリアー～惑星戒厳令～　(ファミコン)……2893円
- ○ロボッ子ウォーズ　(ファミコン)……2893円
- ○囲碁指南'91　(ファミコン)……2893円
- ○おぼっちゃまくん　(PCエンジン)……2893円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
ファミコン	
2月上旬	○ロックマン4～新たなる野望～　7800円　<カプコン>
3月	○川のぬし釣り　6300円　<パック・イン・ビデオ>
3月	○少年アシベ ネパール大冒険の巻　6980円　<タカラ>
スーパーファミコン	
1月14日	○ファイナルファイト　8500円　<カプコン>
1月14日	○バトルドッジボール　9600円　<バンプレスト>
1月	○がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～　8800円[込]　<コナミ>
3月6日	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻　8800円　<エポック社>
PCエンジン	
1月25日	○らんま1/2 とらわれの花嫁　6800円　<メサイヤ>
1月下旬	○マジカルチェイス　7800円　<パルソフト>
ゲームボーイ	
1月10日	○スーパーチャイニーズランド2　3980円[込]　<カルチャーブレーン>
2月上旬	○ロックマンワールド　3500円[込]　<カプコン>
3月6日	○ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦　3400円[込]<タカラ>
3月6日	○ちびまる子ちゃん2デラックスまる子ワールド　3800円[込]　<タカラ>
3月	○少年アシベ 遊園地パニック　3800円[込]　<タカラ>

※最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。

★12月25日調べ

新着ゲーム通信



MD メガドライブ アリシアドラグーン

アクション　カートリッジ

ゲームアーツ　発売日未定　7800円　8メガ

電撃魔法を操って邪神の徒を倒せ!

アリシアは16歳の少女。龍騎兵であった父が殺されて以来10年間の記憶を失っているものの、いまは故郷で落ちついた日々を送っている。が、その平穏は失われた。邪教の徒が魔神を再臨させるべく胎動を始めたのだ……。

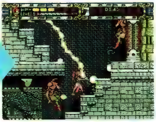
そんな物語を礎にしたアクションゲームが、ゲームアーツからリリースされるぞ。プレーヤーが操るのはアリシア。彼女が発射する8段階の電撃魔法で敵を倒していくのだ。しかもこの電撃は全方位全自動照準。カユイところに手が届く感じで敵を攻撃してくれるぞ。

また、ゲーム中にモンスターを召還し、シューティングゲームでいうところのオプション的な使いかたができるのもウリ。火炎弾や追跡弾などを操る攻撃系モンスターから、バリアーとなってくれる防御系モンスターまで、その時々の状況によって選択が可能だ。

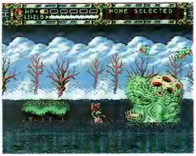
ステージも全8面12エリアが用意されていてプレーヤーを飽きさせない。本格アクションゲームとしてオススメするぞ。



➡これがレベル1の稲妻だ。



⬅こちらはレベル3である。

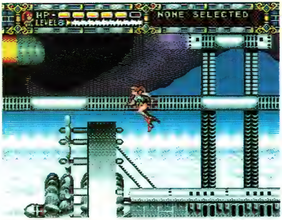


➡湿原帯に出現した、いやになるほどグロテスクなモンスターだ。最強電撃で黒焦げにしてあげよう。



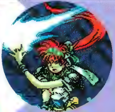
➡召還モンスターも死亡する。復活アイテムを取るまで再召還できないぞ。

少女戦士、走る!

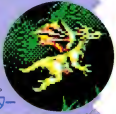


➡戦いの舞台となるのは大自然ばかりじゃないのだ。

雷龍戦士アリシア



⬅龍の血を引く少女。手のひらから放射する電撃を武器に、魔獣たちと戦う。



➡全部で4種類いる、異形ながら優しい心の魔物。もとは別の次元で暮らしていたという。

オプションモンスター

SF バトルブレイズ

アクション
カートリッジ
サミー　4月～5月発売予定　価格未定　8メガ

最近人気の高い、敵と1対1で戦う格闘技形式のアクションゲーム。そんな格闘技の迫力を、あますところなく詰め込んだゲームなのだ。古代ヨーロッパを舞台に、熾烈な戦いが繰り広げられるぞ。

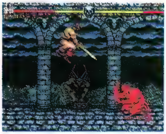
このゲームには、ザ・ヒーローとザ・バトルという、ふたつのモードがある。ザ・ヒーローのほうは、主人公となるキャラクターを操作して、4つのステージそれぞれでひとりずつ、合計4人の敵を倒す。そして最後に、4人の上で君臨するボスを倒すのだ。ザ・バトルでは、6人のキャラクターのなかから好きな選手を選び、残る5人と勝ち抜き戦を行なう。選手はそれぞれ8種類の技を使うことができるので、いろんな技を使いこなそう。



⬆剣士ファウドと、美女フィリアとの戦いだ。

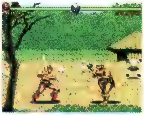




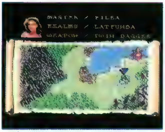


⬅ファウドの武器は聖剣レクサリオ。高くジャンプして、敵を突くのだ。豪快に剣を振り回せ！

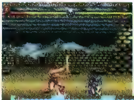
⬇モーニングスターを持つ筋肉質の男、ガストフ。人鬼族の族長なんだそうだ。鋭いツノが怖い。



聖剣レクサリオを振り回して戦え！



⬆ダガーを操るフィリアの経歴。



⬅冷たい光を放つ剣。



➡王さまの目前で試合。

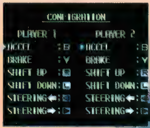
登場するキャラは合計7人

SF バトルグランプリ

レースゲーム
カートリッジ
ナグザット　3月下旬発売　8500円　8メガ

エキスパートからビギナーまで、3つの難易度が設定できるレースゲームだ。迫力のレースを楽しみたい人はもちろん、こっそりレースゲームの腕を上達させたい人まで、幅広く遊べるゲームなのだ。

チャンピオン、サバイバル、V.S.、スロットの4つのモードが遊べる。チャンピオンモードでは、世界各国で開催されるレースすべてに参戦する。最終戦が終わるまでゲームが続く、苛酷なモードだ。サバイバルは、規定の順位に入賞できなかったら、即ゲームオーバーとなる。V.S.は文字どおり、敵車との対戦のみを競うモードだ。そしてスロットは、アクセルとブレーキの操作だけでレースに参加する、初心者向けのモードなのだ。



⬆対戦プレーのコンフィグ画面。ボタンを好きなように設定できる。

モードを決定ゲームを開始

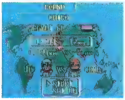


➡タイヤトラブルが！　このまま走るか、ピットインするか。運命の分かれ道。

➡たてに2分割された画面の片方が敵車。コイツに勝たねば話にならん。



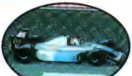
風が気持ちいいぜ ビュンビュビューン



⬆エジプトはカイロでのレース。このほか世界中で試合が展開。

⬇シャシーに腰掛ける美女。





⬆これがアンタのクルマだ。大切に扱ってやんなさい。



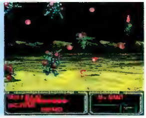
スプリガンmark2

PCエンジン　シューティング　スーパーCD-ROM²

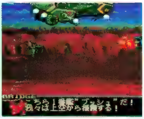
ナグザット　３月下旬発売　価格未定

『精霊戦士スプリガン』の続編が早くも登場だ。今回は、シューティングゲームとストーリーが同時進行するという、斬新なシステムをとっているのだ。

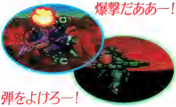
アームドアーマーと呼ばれる戦闘機を操作して、８つのステージを、敵を倒しながら進むのだ。各ステージの一定の場面で、画面下のステータス表示部にメッセージが表示され、それに沿って物語が展開していく。まるでSF映画を見ているような気分でゲームを楽しめるのだ。メッセージはカットすることもできるので、シューティングだけを純粋に楽しみたい人にも十分遊べるよ。各ステージのクリアー条件を満たすと、つぎの面へ進むことができるのだ。



➡舞台は火星と地球。星間戦争ってヤツか？



➡メッセージ表示が、映画の字幕みたいでヨイぞ。



爆撃だあぁー！

弾をよけろー！

物語とゲームが同時進行

敵は巨大戦艦など



⬆出たっ！ シューティングに欠かせないデカ敵。特殊攻撃で倒すのだ！



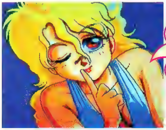
➡こーんなぶっとい光線を発射しやがる敵もいる。イヤだったらありゃしない。

カラーウォーズ

PCエンジン　テーブル　CD-ROM

ココナッツジャパン　５月下旬発売　7900円

最高４人まで参加できる立体オセロゲーム。たて、横、高さそれぞれ４の範囲内に４色のボールを置いていき、ほかの色のボールを自分の色のボールではさむ。モードは３つあって、ひとりでも４人でも遊べるのだ。かわいいキャラクターも登場するよ。

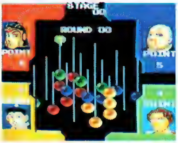


みんなで遊べるオセロなのよ♥

⬆こ～んな色っぽいおねえちゃんが出てきちゃうんだぜ。たまりませんなあ。



コイツらもキャラクター



⬆んでもって、これが実際のゲーム画面だ。

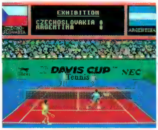
ザ・デビスカップテニス

PCエンジン　スポーツ　スーパーCD-ROM²

マイクロワールド　２月発売予定　価格未定

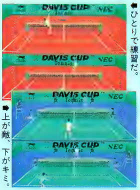
アメリカで開催されるデビスカップがゲームになったぞ。練習、観戦、参戦の３種類が楽しめる。最高４人まで参加が可能なのだ。１試合のセット数やボールの速度などを、好きなように設定することができるぞ。また、自分だけのキャラを作れるのも楽しいのだ。

栄光のデビスカップを手に！



⬅エキジビションの画面。のんびり観戦とまいりましょ。





⬅ひとりで練習だ。

➡上が敵、下がキミ。

PC ザ・キックボクシング

PCエンジン

スポーツ　スーパーCD-ROM

マイクロワールド　3月上旬発売　価格未定

アメリカのPCエンジン(ターボグラフィックス)で、大好評だったボクシングゲームが日本にも登場。

まず最初にプレーヤーは、3回も世界チャンピオンになったことのある男、アンドレ・パンザのもとで修行を積む。彼の道場でトレーニングをすれば、50種類以上ものの動きのなかから、自分の希望に合わせてパンチやキックを選ぶことができちゃうのだ。

プレーヤーの目的は、8人の対戦者とトーナメントで戦って、世界チャンピオンになることだ。最後まで戦い抜くには、トレーニングによって能力を上げていかなくてはならないぞ。最後のチャンピオンシップでは、師匠のアンドレ・パンザと対決しちゃうのだ。

鍛えまくって勝ちまくれ!!





⬆対戦に負けたら、また初心に返ってトレーニングをやり直すのだ。努力。

⬅友だちといっしょに対戦もできます。コレ基本ね。

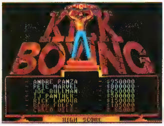


⬆フックパンチやジャンピングキックで勝負しろ！

本物のキックボクシングを知りたい！



⬆自分のキャラに名前をつけよう



⬅試合のあと、10位までのランキングも見られるのだ。



⬅新しい挑戦者は、だんだん強いやつになっていくのだ。あんたも鍛えなイカンで。

MD ストームロード

メガドライブ

アクション　カートリッジ

マイクロワールド　2月下旬発売　6800円　4メガ

アメリカで高い評価を得たアクションゲームが日本に上陸したぞ。

プレーヤーの目的は、魔王ロッティングクローンに捕らえられた妖精の王女たちを救うことなのだ。

このゲームは全部で10ステージ。各ステージにいる妖精たちを、全員助けることができればステージクリアー。おまちかねのボーナスステージに突入しちゃうのだ。

妖精を助けるためには、いろいろなアイテムを使わなければならない。たとえば毒の雨に当たらないように傘を使ったり、蜂を避けるためにハチミツを使ったりするのだ。またレイザルフという鳥は、プレーヤーをいろいろなところへ運んでくれる。コイツを使わないと妖精を救うことはできないのだ。



⬅あのフワフワした風船のなかにいるのが妖精ちゃん。助けてあげてよ。

謎がいっぱいだね

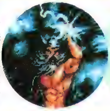


⬆この鍵を使って開かない扉を開くのだ

美しいグラフィック

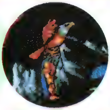


⬅このキレイなグラフィックを見て。左にいる女の人なんか、髪がサラサラと風になびいてるのよ。細かいのね。



⬅この人が主人公のおっさん。筋肉モリモリでっせ。

プレーヤーはこのおじさん



⬅ある場所に乗ると飛んでくるお助け鳥。便利だわあ。

NEWSOFT

MD 中嶋悟監修 F-1 HERO MD

メガドライブ　レースゲーム　カートリッジ

バリエ　4月中旬発売　価格未定　8メガ

中嶋悟が監修したレースゲームなのだ。基本的な構成はファミコン版と同じ。上下に2分割された画面でグランプリを目指すのだ。

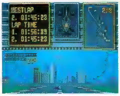
コースは全部で約20種類。コースの説明や攻略アドバイスは、中嶋悟がじきじきに教えてくれるのだ。もちろん対戦プレーも可能だよ。

上下2分割でレースしよう



➡対戦プレーのときも力が入るね。

中嶋悟大先生がついてれば安心





⬅コックピットから見たような構成。興奮するぞ。➡中嶋のアドバイスを思い出しながら走るのだ。

C VARIE 1992　※画面は開発中のものです。

GB スーパーストリートバスケットボール

ゲームボーイ　スポーツ　カートリッジ

バップ　3月19日発売　4200円[込]　1メガ

ゲームボーイ初のバスケットボールゲーム。プレーヤーが操作するキャラクターは、それぞれ能力が違うので、適材適所を心がけるようにしなきゃいけないのだ。シュートシーンは、ダイナミックなズーム画面で楽しめちゃう。難易度も3段階に調節できちゃいます。

ゲームボーイ初のバスケットゲーム

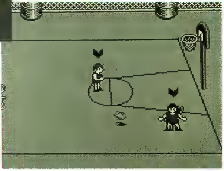
それシュート



⬆バスケの醍醐味のシュートはこんな感じでズームアップ！



➡試合の点数も選択することができるぞ。



⬆2対2で行なわれるストリートバスケットなのだ。

C 1992 VAP INC.　※画面は開発中のものです

GG ポケット雀荘

ゲームギア　麻雀ゲーム　カートリッジ

ナムコ　2月7日発売　3500円　1メガ

3つのモードで遊べる麻雀ゲームが登場するのだ。ひとりでじっくり打ちくらべをしたり、友だちと対戦をすることもできるぞ。

麻雀珍道中モードは、アドベンチャーゲームと麻雀が合体。日本全国を舞台にして、ひとりの雀士が5つの牌を求めて旅立つのだ。

お手軽に麻雀しましょ



⬆流れ雀士になったつもりでプレー。



⬆もちろん本格的な麻雀もできるよ。



⬆ほんとにアドベンチャーみたい



⬆カワイイ女の子だって登場するよん。

C 1992 NAMCO LTD

森下万里子の謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。お年玉でいっぱいソフトを買いましたか？　では、さっそく情報です。

●ハドソンさんは、『ELFARIA』というRPGをスーパーファミコンで開発中です。キャラクターデザインは、ファミ通の表紙でもおなじみの松下進さん。楽しみですね。

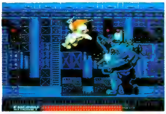
●CSK総合研究所さんは夏ごろにメガCDで、シューティングゲームを発売する予定です。

●メディアリングさんは、『ゼロヨンチャンプ2』をPCエンジンで開発中。クルマの種類も増えているとのウワサです。発売は秋みたい。

●では、また。　（森下万里子）



⬆『中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO（仮題）』の画面写真なのです



⬆ブレイン・グレイさんの『ジェノサイド（仮題）』。PCエンジンで発売されます

Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

ファミコン

1月発売のソフト

11日	○太陽の勇者ファイバード<アイレム> 6800円/カートリッジ
24日	○ビジネスウォーズ M&A<ヘクト> 9700円/カートリッジ
24日	○ソロモンの鍵2-クールミン島救出作戦-<テクモ> 6200円/バックアップカートリッジ
25日	○バーズテイルII~ディスティニーナイト~<ポニーキャニオン> 7000円/バックアップカートリッジ
30日	○将棋名鑑'92<ヘクト> 6800円/カートリッジ
31日	○ドンドコドン2<タイトー> 5900円/カートリッジ
31日	○バッキーオヘア<コナミ> 5800円/カートリッジ
31日	○ギミック!<サン電子> 6200円/カートリッジ

2月発売のソフト

7日	[illegible] 6200円/カートリッジ
14日	○ネイビーブルー<アイマックス> 5900円/カートリッジ
21日	○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム<ポニーキャニオン> 6800円/バックアップカートリッジ
28日	○パズロット<サミー> 5600円/カートリッジ
中旬	○F1サーカス<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ
下旬	○WWFレッスルマニアチャレンジ<ホット・ビィ> 5800円/カートリッジ

3月発売のソフト

6日	○マジックキャンドル<サミー> 7800円/バックアップカートリッジ
6日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。<タカラ> 6800円/カートリッジ
19日	○究極ハリキリ甲子園<タイトー> 6900円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン> 5800円/バックアップカートリッジ
27日	○囲碁指南'92<ヘクト> 6800円/カートリッジ
下旬	○KABUTO<ヒック東海> 価格未定/カートリッジ
3月	○プロサッカー<イマジニア> 5800円/カートリッジ
3月	○エイセス アイアンイーグル3<パック・イン・ビデオ> 6900円(予価)/カートリッジ
3月	○プラズマボール<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
3月	○麻雀大戦<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ
3月	○リトルサムソン<シュールド・ウェーブ> 価格未定/カートリッジ
3月	○フック<EPIC・ソニー> 5900円/カートリッジ
3月	○それいけアンパンマン<エンジェル> 6000円/カートリッジ
3月〜4月	○ファイアーエムブレム外伝<任天堂> 6000円[込]/バックアップカートリッジ
3月〜4月	○レッドアリーマーII<カプコン> 価格未定/カートリッジ
3月〜4月	○ミグレイン<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
3月以降	○ミッキーマウス 夢ふうせん<ケムコ> 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

15日	○舛添要一 朝までファミコン<ココナッツジャパン> 7980円/カートリッジ
24日	○プロジェクトQ キューティープロジェクト&バトル10000<ヘクト> 6800円/カートリッジ
下旬	○エキサイティング・ラリー<科研> 5900円/カートリッジ
4月	○ひらけ!ポンキッキ<タカラ> 価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

5月上旬	○パチンコ大作戦2<ココナッツジャパン> 6500円/カートリッジ
5月	○バトルベースボール<バンプレスト> 8600円(予価)/カートリッジ
6月上旬	○1999<ココナッツジャパン> 7500円/カートリッジ
6月	○ムーンクリスタル<ヘクト> 7800円/カートリッジ
7月	○中嶋悟監修 F-1 HERO3<バリエ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○BIGFOOT<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
○SPOT<ビー・ピー・エス> 5500円(予価)/カートリッジ
○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○トリトーン<ザイン・ソフト> 6800円(予価)/カートリッジ
○シルヴァ・サーガ<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○スーパードッグブービー ~赤ちゃん大ぼうけんの巻~<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー> 7800円/カートリッジ
○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業> 価格未定/カートリッジ
○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
○ジャストブリード<エニックス> 9700円/バックアップカートリッジ
○デ・ジャヴ2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○怪盗シュガー<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
○CAPCOM バルセロナ'92<カプコン> 価格未定/カートリッジ
○ダブルムーン伝説<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
○フリントストーンズ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦第2弾<ヨネザワPR21> 価格未定/カートリッジ
○ひょっこりひょうたん島<ユタカ・バンダイ> 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

1月発売のソフト

11日	○高橋名人の大冒険島<ハドソン> 8500円/カートリッジ
17日	○プロフットボール<イマジニア> 7900円/カートリッジ
24日	○スーパー上海 ドラゴンズアイ<ホット・ビィ> 7800円/カートリッジ
25日	○ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説<バンダイ> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
28日	○ロマンシング サ・ガ<スクウェア> 9500円/バックアップカートリッジ
31日	○ソウルブレイダー<エニックス> 8800円/バックアップカートリッジ

2月発売のソフト

14日	○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説<エポック社> 9800円/バックアップカートリッジ
28日	○魂斗羅スピリッツ<コナミ> 価格未定/カートリッジ
28日	○ロケッティア<アイ・ジー・エス> 8900円/カートリッジ
中旬	○弟切草<チュンソフト> 8800円[込]/カートリッジ
2月	○F-1 GRAND PRIX<ビデオシステム> 9700円/カートリッジ
2月〜3月	○S・T・G<アテナ> 8900円(予価)/カートリッジ

3月発売のソフト

6日	○エキゾースト・ヒート<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
19日	○R.P.M. Racing<ビクター音楽産業> 8800円/カートリッジ
27日	○新世紀GPXサイバーフォーミュラ<タカラ> 8900円(予価)/カートリッジ
27日	○ハットトリックヒーロー<タイトー> 8000円/カートリッジ
上旬	○スーパーパーティ・ラッシュ<データイースト> 価格未定/カートリッジ
中旬	○ファイナルファイト・ガイ<カプコン> 8500円/カートリッジ
中旬	○カードマスター リムサリアの封印<HAL研究所> 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
下旬	○バトルグランプリ<ナグザット> 8500円/カートリッジ
3月	○アクスレイ<コナミ> 価格未定/カートリッジ
3月	○ラストファイターツイン<バンプレスト> 8200円/カートリッジ
3月	○トップレーサー<ケムコ> 7800円[込]/カートリッジ
3月	○超攻合神サーディオン<アスミック> 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○ラッシングビート<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーファミスタ<ナムコ> 価格未定/カートリッジ
3月	○らんま1/2 町内激闘編<メサイヤ> 8800円/カートリッジ
3月	○ウルティマVI 偽りの予言者<ポニーキャニオン> 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック<アトラス> 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX<ユタカ> 9500円/バックアップカートリッジ
3月	○スーパーヴァリス~赤き月の乙女~<レーザーソフト・日本テレネット> 8500円/カートリッジ
3月〜4月	○斬IIスピリッツ<ウルフチーム> 9800円/バックアップカートリッジ

4月発売のソフト

21日	○豪槍神雷伝説「MUSYA」<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
中旬	○飛龍の拳S ゴールデンファイター(仮題)<カルチャーブレーン> 9800円(予価)/カートリッジ
中旬	○ペブルビーチの波濤<ティーアンドイーソフト> 価格未定/カートリッジ
4月	○摩訶摩訶<シグマ> 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○スーパーボウリング<アテナ> 価格未定/カートリッジ
4月	○スーパーアレスタ<東宝> 8500円(予価)/カートリッジ
4月	○PGA ツアーゴルフ<イマジニア> 7900円/カートリッジ
4月〜5月	○スーパーカップサッカー(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
4月〜5月	○バトルブレイズ<サミー> 価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

5月31日	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス> 9600円/バックアップカートリッジ
5月中旬	○パチンコウォーズ<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
5月	○ファランクス<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
6月下旬	○甲子園2<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○シェラザード伝説 黄金の帝国<カルチャーブレーン> 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○イーハトーヴォ物語<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○つっぱり大相撲・立身出世編<テクモ> 価格未定/カートリッジ
6月	○スーパーウルトラベースボール2(仮題)<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
7月	○サイバリオン<東芝EMI> 価格未定/カートリッジ
7月	○ステルス<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○おぎなりダンジョン<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
8月	○中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO(仮題)<バリエ> 価格未定/カートリッジ
9月	○パリ~モスクワ~ペキン・マラソンレイド(仮題)<メルダック> 価格未定/カートリッジ
9月	○雪にのる<ヘクト> 価格未定/カートリッジ
9月	○ソングマスター<やのまん> 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ダブルドラゴン(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
'92年	○ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙<データイースト> 価格未定/カートリッジ
'92年	○バズー!魔法世界<ホット・ビィ> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○初代熱血硬派くにおくん<テクノスジャパン> 8900円/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ<セタ> 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)<任天堂> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ELFALIA<ハドソン> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○北斗の拳5<東映動画> 8900円(予価)/カートリッジ
○2020年スーパーベースボール<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ヒーローウォーズ<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
○スーパー麻雀大会<光栄> 価格未定/カートリッジ
○ダイナウォーズ<アイレム> 価格未定/カートリッジ
○ナグザットスーパーピンボール(仮題)<ナグザット> 価格未定/カートリッジ
○アースライト<ハドソン> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ポッパーズ<サン電子> 価格未定/カートリッジ
○スーパーノヴァ<コピアシステム> 価格未定/カートリッジ
○ウィザードリィV<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)<東宝> 価格未定/バックアップカートリッジ
○真・女神転生<アトラス> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ソルスティスII(仮題)<EPIC・ソニー> 価格未定/バックアップカートリッジ
○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
○マイト・アンド・マジックbook2<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
○トールキンの「指輪物語」<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
○マスターオブモンスターズ~大魔王ガイアの誕生<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
○マジックソード<カプコン> 8500円/カートリッジ
○ブレス・オブ・ファイア~竜の戦士~<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ワンダーブック<アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
○キャプテン翼III<テクモ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○サイバーナイト<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ
○ストリートファイターII<カプコン> 価格未定/カートリッジ
○戦略シミュレーション(仮題)<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○デスブレード<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○将棋(仮題)<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○RPG(仮題)<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
○熱血高校ドッジボール部(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
○あしたのジョー<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ
○横山光輝 三国志<エンジェル> 価格未定/バックアップカートリッジ
○キャメルトライ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
○プリンス・オブ・ペルシャ<メサイヤ> 価格未定/バックアップカートリッジ
○アクロバットミッション<テイチク> 価格未定/カートリッジ
○ボクシング(仮題)<ソフエル> 価格未定/カートリッジ
○ヒューマンF1(仮題)<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
○SD飛龍の拳(仮題)<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
○スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)<カルチャーブレーン> 価格未定/カートリッジ
○高速版 初段森田将棋<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ

PCエンジン

1月発売のソフト

10日	○ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ<ナムコ> 6800円/Huカード
17日	○ミズバク大冒険<タイトー> 7200円/Huカード
24日	○マイトアンドマジック<NECアベニュー> 7200円/CD-ROM
24日	○忍者龍剣伝<ハドソン> 6500円/Huカード
31日	○NHK大河ドラマ 太平記<NHKエンタープライズ> 6500円/Huカード
31日	○サイバードッジ<トンキンハウス> 6800円/Huカード
31日	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号<ビクター音楽産業> 5800円/CD-ROM

2月発売のソフト

21日	○ゲート・オブ・サンダー<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
21日	○IQ PANIC<アイ・ジー・エス> 8900円/CD-ROM
21日	○パロディウスだ!<コナミ> 9800円/Huカード
28日	○ブロウニング<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
28日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション<タイトー> 6800円/CD-ROM
28日	○出たな!!ツインビー<コナミ> 6800円/Huカード
28日	○ライジング・サン<ビクター音楽産業> 7800円/CD-ROM
28日	○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト<ユー・ビー・エル> 7200円/Huカード
中旬	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編<アトラス> 4800円/CD-ROM
下旬	○山村美紗サスペンス 金盞花 京絵皿殺人事件<ナグザット> 7200円/スーパーCD-ROM専用
下旬	○Minesweeper 掃海艇<パック・イン・ビデオ> 6200円(予価)/CD-ROM
下旬	○BABEL<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
下旬	○改造町人シュビビンマン3<メサイヤ> 6800円/CD-ROM
下旬	○ヒューマンスポーツフェスティバル<ヒューマン> 5900円(予価)/スーパーCD-ROM専用
2月	○未来少年コナン<RIOT・日本テレネット> 7400円/スーパーCD-ROM専用
2月	○ザ・テピスカップテニス<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

3月発売のソフト

13日	○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン> 7900円/Huカード
13日	○サイキック・ストーム<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
13日	○極楽!中華大仙<タイトー> 6800円/Huカード
19日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟<ビクター音楽産業> 7200円/スーパーCD-ROM専用
19日	○夢幻戦士ヴァリス<RIOT・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
上旬	○トイレキッズ<メディアリング> 6900円/Huカード
上旬	○ザ・キックボクシング<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
下旬	○川のぬし釣り 自然派<パック・イン・ビデオ> 6900円(予価)/CD-ROM
下旬	○スプリガンmark2<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
下旬	○ソーサリアン<ビクター音楽産業> 7200円/スーパーCD-ROM専用
3月	○キャンペーン版大戦略II<マイクロキャビン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	○QUIZタイムマシンにお願い!(仮題)<アトラス> 6200円(予価)/スーパーCD-ROM両対応
3月	○LOOM<ビクター音楽産業> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編<アトラス> 4800円/CD-ROM
3月〜4月	○ココロン<シュールド・ウェーブ> 価格未定/CD-ROM
3月以降	○ジェノサイド(仮題)<ブレイングレイ> 価格未定/CD-ROM

4月発売のソフト

下旬	○テラフォーミング<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM両対応

5月以降発売のソフト

5月下旬	○カラーウォーズ<ココナッツジャパン> 7900円/CD-ROM
7月	○GODS<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/CD-ROM
'92年	○ライザンバーIII<データウエスト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

NEWSOFT

'92年	○双截龍II(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ワールドカップ(サッカー編)<メディアリング> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○天外魔境II 卍MARU<ハドソン> 7800円/スーパーCD-ROM専用
'92年	○つっぱり大相撲<ナグザット> 価格未定/Huカード
'92年	エア[illegible] 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○ストラテゴ<ビクター音楽産業> 6900円/Huカード
	○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー> 6800円/CD-ROM
	○ゼロウイング<ナグザット> 7200円(予価)/CD-ROM
	○スーパー雷電<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スターパロジャー<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○銀河お嬢様伝説YUNA<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○クイズの星(仮題)<サン電子> 6500円/スーパーCD-ROM専用
	○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	○ストライダー飛竜<NECアベニュー> 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN<タイトー> 価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ> 価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ああっ 女神さまっ<メサイヤ> 価格未定/CD-ROM
	○フォゴットンワールド<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ> 価格未定/CD-ROM
	○ホラーストーリー<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○チキチキボーイズ<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○ゲイングランド<NECアベニュー> 価格未定/未定
	○天地を喰らう<NECアベニュー> 価格未定/未定
	○マーブルマッドネス<テンゲン> 価格未定/Huカード
	○ピーターパックラット<テンゲン> 価格未定/Huカード
	○ボナンザブラザーズ<NECアベニュー> 価格未定/未定
	○マジカルパズル・ポピルズ<テンゲン> 価格未定/Huカード
	○太閤記(仮題)<アスク講談社> 8500円(予価)/CD-ROM
	○TVスポーツ・スペシャル<ビクター音楽産業> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○マミーヘッド<タイトー> 価格未定/Huカード
	○アルガノス<インテック> 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○21エモン(仮題)<日本電気HE> 価格未定/未定
	○コズミックファンタジー3(仮題)<レーザーソフト・日本テレネット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○トップをねらえ!<リバーヒルソフト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○BURAI II(仮題)<リバーヒルソフト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ダイノフォース<ユニポスト・オブ・ジャパン> 価格未定/Huカード
	○ファージアスの邪皇帝<ヒューマン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○モンスターメーカー<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○スーパーダライアスII<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ヤマト<ヒューマン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン<日本物産> 価格未定/CD-ROM
	○ザ・プロ野球II<インテック> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ふしぎの海のナディア<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ロードス島戦記<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○ヘルファイアー<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○盟約の定義<ヒューマン> 7200円(予価)/Huカード
	○オーレリア<タイトー> 価格未定/CD-ROM
	○「ゴッドパニック」至上最強の軍団<テイチク> 価格未定/Huカード
	○50th<テイチク> 価格未定/CD-ROM
	○ドラゴンナイトII<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○テラクレスタ<日本物産> 価格未定/Huカード

メガドライブ

1月発売のソフト

14日	○ちびまる子ちゃん わくわくショッピング<ナムコ> 6000円/カートリッジ
14日	○スーパーファンタジーゾーン<サン電子> 6800円/カートリッジ
24日	○ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール<セガ> 7000円/カートリッジ
24日	○精霊神世紀 フェイエリア<ウルフチーム> 7400円/CD-ROM
31日	○テクモワールドカップ'92<シムス> 6200円/カートリッジ
31日	○JuJu伝説<セガ> 6000円/カートリッジ
31日	○ソーサルキングダム<メサイヤ> 8800円/バックアップカートリッジ
31日	[illegible] World [illegible] KANEKO 6600円/カートリッジ

2月発売のソフト

14日	○鋼鉄帝国<ホット・ビィ> 7800円/カートリッジ
14日	○港のトレイジア<RIOT・日本テレネット> 8900円/バックアップカートリッジ
21日	○マリオ・レミューホッケー<セガ> 6000円/カートリッジ
28日	○ロードブラスターズ<テンゲン> 6800円/カートリッジ
28日	○バトルマニア<ビック東海> 6800円/カートリッジ
下旬	アンセション・オブ・ソーサーII<マイクロネット> 8800円/バックアップカートリッジ
下旬	○ストームロード<マイクロワールド> 6800円/カートリッジ
2月	○コズミック・ファンタジーストーリーズ<RIOT・日本テレネット> 価格未定/CD-ROM
2月～3月	○SDヴァリス<レーザーソフト・日本テレネット> 6800円/カートリッジ

3月発売のソフト

27日	○シャイニング・フォース～神々の遺産～<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
27日	○ビットファイター<テンゲン> 7800円/カートリッジ
27日	○忍者外伝<セガ> 価格未定/カートリッジ
27日	○アイルロード<ウルフチーム> 価格未定/CD-ROM
3月	○バッドオーメン<ホット・ビィ> 価格未定/カートリッジ
3月	○ターボアウトラン<セガ> 価格未定/カートリッジ
3月	○A列車で行こうMD<セガ> 価格未定/カートリッジ
3月	○TOE JAM&EARL<セガ> 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパー忍2<セガ> 価格未定/カートリッジ
3月	○魔法の少女シルキーリップ(仮題)<RIOT・日本テレネット> 7400円/CD-ROM
3月	○まじかる☆タルるートくん<セガ> 価格未定/カートリッジ
3月	○クルードバスター<データイースト> 価格未定/カートリッジ
3月	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-<セガ> 価格未定/CD-ROM
3月	デスブリンガー―秘められた紋章―<RIOT・日本テレネット> 価格未定/CD-ROM
3月	○大航海時代<光栄> 価格未定/カートリッジ
3月	○スライムワールド<マイクロワールド> 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

中旬	○中嶋悟監修 F-1 HERO MD<バリエ> 価格未定/カートリッジ
4月	○デトネイター・オーガン<ホット・ビィ> 価格未定/CD-ROM
4月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○闘技王キングコロッサス<セガ> 価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

6月	○聖魔伝説「3×3EYES」<セガ> 価格未定/CD-ROM
6月	○魔天の創滅<講談社総研> 価格未定/カートリッジ
7月	○GODS<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/カートリッジ
9月	○ウイングコマンダー<セガ> 価格未定/CD-ROM
10月	○シムアース<セガ> 価格未定/CD-ROM
10月	○CD・野球<セガ> 価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印<工画堂スタジオ> 価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト<工画堂スタジオ> 価格未定/CD-ROM
'92年	○チェルノブ(仮題)<データイースト> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○LUNAR -THE SILVER STAR-<ゲームアーツ> 7800円/CD-ROM
	○ゆみみみっくす<ゲームアーツ> 価格未定/CD-ROM
	○修羅の門<セガ> 価格未定/カートリッジ
	○スラップファイトMD<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟<ビクター音楽産業> 価格未定/カートリッジ
	○スーパーギャルズパニック(仮題)<KANEKO> 価格未定/CD-ROM
	○魔獣羅<セガ> 価格未定/カートリッジ
	○RPG伝説ヘポイ<セガ> 価格未定/カートリッジ
	○レミングス<サン電子> 価格未定/カートリッジ
	○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?<セガ> 価格未定/カートリッジ
	○ツインクルテール(仮題)<WAS> 価格未定/カートリッジ
	○アリシアドラグーン<ゲームアーツ> 7800円/カートリッジ
	○F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パワードリフト<電波新聞社> 価格未定/CD-ROM
	○ニンジャウォーリアーズ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
	○ファイヤープロレスリング外伝<ヒューマン> 7000円(予価)/カートリッジ
	○アルテイン<トレコ> 価格未定/カートリッジ
	○クライングドラゴン<トレコ> 価格未定/CD-ROM
	○封神演義<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	○アルスラーン戦記<ヒューマン> 価格未定/CD-ROM
	○ワールドラリー<ビスコ> 価格未定/CD-ROM
	○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン<セガ> 価格未定/CD-ROM
	○プリンス・オブ・ペルシャ<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
	○忍者アレスタ<コンパイル> 価格未定/CD-ROM
	○スウィッチ<セガ> 価格未定/CD-ROM
	○クイズ(仮題)<セガ> 価格未定/CD-ROM
	○スプラッターハウス PART2<ナムコ> 価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

1月発売のソフト

10日	○トキオ戦鬼～英雄列伝～<ヒューマン> 4500円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○Q・bert<ジャレコ> 3900円[込]/カートリッジ
18日	○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編<バンダイ> 4800円[込]/バックアップカートリッジ
21日	○メトロイドII<任天堂> 3500円[込]/バックアップカートリッジ
24日	○WWFスーパースターズ<ホット・ビィ> 3900円[込]/カートリッジ
24日	○雀卓ボーイ<ナムコ> 3500円[込]/カートリッジ
24日	○しっぽでブン<バップ> 3800円[込]/カートリッジ
24日	○ヘラクレスの栄光 動き出した神々<データイースト> 4800円[込]/バックアップカートリッジ
31日	○TWIN<アテナ> 3900円[込]/カートリッジ

2月発売のソフト

1日	○タイニートゥーン アドベンチャーズ<コナミ> 3500円/カートリッジ
14日	○トラックミート めざせ!バルセロナ(仮題)<ヒロ> 3800円(予価)[込]/カートリッジ
21日	○怒りの要塞2<ジャレコ> 3900円(予価)[込]/カートリッジ
21日	○ベリウスII 復讐の邪神<サミー> 4300円[込]/バックアップカートリッジ
28日	○サイバーフォーミュラ<バリエ> 3980円/カートリッジ
下旬	○隠忍伝説<バンプレスト> 4980円[込]/カートリッジ

3月発売のソフト

6日	ラフルセイバーII<キングレコード> 3800円[込]/カートリッジ
6日	○高橋名人の冒険島II<ハドソン> 3800円[込]/カートリッジ
6日	○ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠<エポック社> 4500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○読本夢五誉身(天神怪戦2)<メルダック> 4500円[込]/バックアップカートリッジ
19日	○スーパーストリートバスケットボール<バップ> 4200円[込]/カートリッジ
27日	○ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞の巻<タカラ> 3800円(予価)[込]/カートリッジ
下旬	○ロボコップ2<EPIC・ソニー> 価格未定/カートリッジ
下旬	○[illegible]トルマスター2<徳間コミュニケーションズ> 4800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○キャプテン翼VS<テクモ> 4200円[込]/カートリッジ
3月	○プロサッカー<イマジニア> 3500円[込]/カートリッジ
3月	○チキチキマシン猛レース<アトラス> 3900円[込]/バックアップカートリッジ
3月	○フック<EPIC・ソニー> 3500円[込]/カートリッジ
3月	○スパイVSスパイ とらっぱーず天国<ケムコ> 3800円(予価)[込]/カートリッジ
3月	○うる星やつら ミス友引を探せ<やのまん> 価格未定/カートリッジ
3月	○レッドオクトーバーを追え<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
3月	○ハドソンホーク<EPIC・ソニー> 3500円[込]/カートリッジ
3月～4月	○ミグレイン<アクレイムジャパン> 3980円[込]/カートリッジ
3月以降	○セレクションII<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ

4月発売のソフト

4月	○ペンタドラゴン<やのまん> 価格未定/カートリッジ
4月	○ポケットバトル<シグマ> 価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

6月～7月	○らんま1/2 2<バンプレスト> 3980円(予価)[込]/カートリッジ
7月	○アレサII<やのまん> 価格未定/カートリッジ
8月下旬	○パチンコかぐや姫<ココナッツジャパン> 4900円[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○トリップワールド<サン電子> 3500円[込]/カートリッジ
	○ブルームランド<クエスト> 4300円[込]/カートリッジ
	○SPOT<ビー・ピー・エス> 3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○維新の嵐<光栄> 5800円(予価)[込]/カートリッジ
	○フワフワランド<任天堂> 2600円[込]/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社> 価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II<デービーソフト> 3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド<エニックス> 4600円/バックアップカートリッジ
	○雀四郎<サミー> 価格未定/カートリッジ
	○ドッジ弾平<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
	○パネルの忍者ケサマル サラ姫お助け申す!の巻<エポック社> 価格未定/カートリッジ
	○クイズ世界はSHOW BY ショーバイ<タカラ> 価格未定/カートリッジ

ゲームギア

2月発売のソフト

7日	○ポケット雀荘<ナムコ> 3500円/カートリッジ
28日	○ファンタシースターアドベンチャー<セガ> 価格未定/カートリッジ

3月発売のソフト

13日	ファンタシースター外伝<セガ> 価格未定/カートリッジ
19日	エイリアンシンドローム<シムス> 4500円(予価)/カートリッジ
20日	○バスターボール<リバーヒルソフト> 3800円/カートリッジ
27日	○モンスターワールド2<セガ> 価格未定/カートリッジ
27日	○シャダム戦記<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ

4月発売のソフト

24日	○ザ・プロ野球'92<セガ> 価格未定/カートリッジ
4月	○ぎゅわんぶらあ自己中心派<セガ> 価格未定/カートリッジ

5月以降発売のソフト

6月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II<セガ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○フロッガー<セガ> 価格未定/カートリッジ

※青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。 ※価格の横に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。 ※スーパーCD・ROM²両対応とは、CD・ROM²でも動きますが、CD・ROM²で動かすよりもスーパーCD・ROM²で使用した方が、一度にデータを読む量が多いため、より短い待ち時間で遊べる仕様のゲームのことです。

WEEKLY ファミコン通信

EDITORIAL 1992 1・24 INFORMATION



T. KAWAKAMI

次号特集は

ロマンシング サ・ガ

わくわくのゲーム序盤を攻略。
特集Future Windowsでは、
未来の生活を徹底的に考察！

次号は**1/17**発売です 定価290円

■発行人：藤井章生 ■編集人：小島文隆 ■編集長：塩崎剛三 ■副編集長：水野震治、浜村弘一 ■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和広、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子 ■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子、■校正：唐木緑 ■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英 ■編集協力：上野利幸、斎藤伸、渋谷洋一、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷密、江崎和生、東谷保幸、栗原和子、菊地薫、加藤博一、香山リカ、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、ST-UDIOMARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社 ■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高橋睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、深坂憲一、辻秀和、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ ■広告営業：米澤祐子、松尾誠 ■雑誌営業：吉田和彦 ■出版業務：別所聖一、中尾敬子 ■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ、ジョナサン・フィリップス ■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、まついなつき、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪とダイナミックプロ、山本貴嗣、田中秀夫、餅月あんこ、白佐木和馬

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○○」係

CALENDAR 1.10−1.24

1.10	FRI	週刊 ファミコン通信 1月24日号発売 ●ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ ●トキオ戦鬼〜英雄列伝〜
11	SAT	●太陽の勇者ファイバード ●高橋名人の大冒険島
12	SUN	
13	MON	
14	TUE	●Q·bert
15	WED	●ちびまる子ちゃん わくわくショッピング ●スーパーファンタジーゾーン
16	THU	
17	FRI	週刊 ファミコン通信 1月31日号発売 LOGiN 3号発売 ●プロフットボール ●ミズバク大冒険
18	SAT	●SDガンダムSD戦国伝2天下統一編
19	SUN	
20	MON	
21	TUE	●メトロイドII
22	WED	
23	THU	
24	FRI	週刊 ファミコン通信 2月7日号発売 ●ビジネスウォーズM&A ●ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦 ●スーパー上海 ドラゴンズアイ ●マイトアンドマジック ●忍者龍剣伝 ●精霊神世紀フェイエリア ●ジョーモンタナII スポーツトーク・フットボール ●ヘラクレスの栄光 動き出した神々 ●WWFスーパースターズ ●雀卓ボーイ ●しっぽでブン

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ
●ゲームボーイ ●ゲームギア ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後２時〜４時の間に☎03・3796・1916まで。

1992

アイレムは今年も

賀正

おめでたい。

い　いっただき一今年一番の注目ソフト
ファミコン版「ファイバード」



ろ　ロードレースも去年はがんばった
今年もガンバのアイレムです。



は　ハッとするような敵の数、
バリバリ撃ちまくりの
「R·TYPEコンプリートCD」



に　にっくきマドー団を倒せ好評のアクションゲーム
「パーマンパート2」



ほ　ほっとけないのは
悪徳黒木組
この町はオレが守る
「大工の源さん」



へ　へいせい4ねん
今年もヨロシク、アイレムです。



と　とにかく“めでたい”お正月。お部屋のなかも温かけりゃ、ふところも暖かい——とくればアイレムでなごむ、なんてのが少年少女の正しいお正月のすごし方というもの。気になる新作ソフトも盛りだくさんで、のんびりしているヒマなんてないぞ!!

どんどんでるぞ
アイレムの新作だ!!

絶好調のパーマン第2弾!!

パーマン PART 2



秘密結社マドー団をたおせ!



ファミコン用ソフト
好評発売中!! 価格5,800円(税別)
© 1992 IREM CORP.　© 藤子・小学館・テレビ朝日

「ファイバード」GB版とファミコン版で登場!!

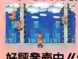
太陽の勇者 ファイバード



ゲームボーイ用ソフト 好評発売中!! 価格3,800円(税込)
ファミコン用ソフト 好評発売中!! 価格6,800円(税別)
© 1992 IREM CORP.　© サンライズ・名古屋テレビ

とうとう大工さんまでゲームになっちゃったぞ!!

大工の源さん™



ファミコン用ソフト

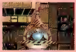


好評発売中!! 価格6,500円(税別)
© 1992 IREM CORP.

新星アール・タイプ、スーパーCD·ROM²で登場!!

アール・タイプ R·TYPE COMPLETE CD™





スーパーCD·ROM²用ソフト
好評発売中!! 価格7,500円(税別)
© 1992 IREM CORP.

人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中!

irem

テレホンサービス　札幌 011-685-9131　名古屋 051-323-0270
福岡 092-475-9400　東京 03-3823-5130　大阪 06-535-0651

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)



スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

Card Master



ゲームの主人公・ルークスは、
この地で唯一の、伝説のカード使い。
世に言う"カードマスター"である。

スーパーファミコン用カセット

カードマスター

1992年、RPGはまた進化した。

1992年3月末発売予定/予価8,900円(税込)

冒険を制すのは、剣の力だけではない。魔法の力だけでもないという。
ルークスは、その操るカードによって、精霊たちを招き寄せ、
自らの仲間にすることができるのだと――。





波乱万丈
3Dファンタジーロールプレイングゲーム



物語は、全５章構成。出会い…、戦い…、希望…、裏切り…、
そして深まる謎の数々…、不思議な運命に動かされた少年を待つのは、
息をもつがせぬドンデン返しの連続また連続。

あたかもそこにいるような、フルタイム3D画面。
匂いたつようなファンタジー世界に、君もいつしかまぎれこむがいい。

聖なる大地そこにあり。
かの地、いにしえより数々の伝説と神話が語り継がれしところなり。
ある者は夢を叶えんがために、ある者は血の匂いを求め、
またある者は名声を得んがために、かの地を訪れん。
夢叶う者あれば、野に屍をさらす者あり。人々はかの地を"エレメン"と呼ばん。





●画面は開発中の画面です。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS 85ビル5F ☎03-3252-6344

WEEKLY ファミコン通信 no.162 定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信 1月24日 (毎週1回金曜日発行)
第6巻 第4号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)



週刊ファミコン通信 1・24
ゼルダの伝説の製作秘話!! 次回作の話もチラリ……
ASCII

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1992
T1026254010298 雑誌26254—1/24


scanned & edited
by kitsunebi